



Magalie
Fargeas

CONCEPTRICE MULTIMÉDIA

Sa conception multimédias intervient dans 3 volets

ASSISTANCE À
MAÎTRISE D'OUVRAGE

Intégration d'équipes de muséographies & scénographies pour définir les multimédias auprès des institutions culturelles et touristiques.

SUIVI DE
PRODUCTION

Collaboration avec des sociétés de production pour créer, réaliser et installer des dispositifs.

AUTEURE &
RÉDACTRICE

Rédaction des contenus audiovisuels ou jeux interactifs, accompagnement des comités scientifiques.

COMPÉTENCES

Magalie Fargeas s'est spécialisée dans le secteur de la conception des médiations multimédias depuis 11 ans.

Elle travaille en partenariat avec les **équipes de conservation et valorisation des lieux culturels et touristiques**, ainsi qu'avec **des sociétés de production, muséographes et scénographes**.

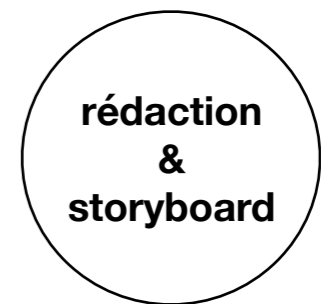
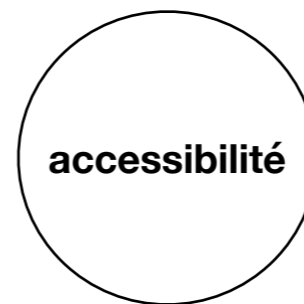
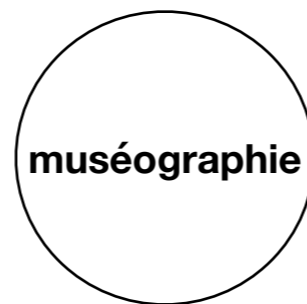
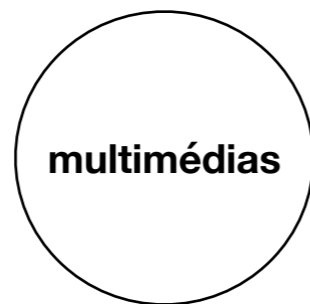
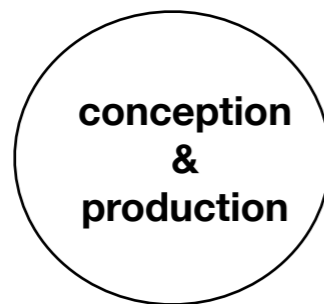
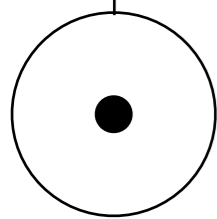
Sa conception prend en compte la **diversité des supports multimédias** : dispositifs interactifs, outils mobiles (application, site Internet), audiovisuels, productions sonores, jeux multitouch, manipes électro-mécaniques, réalité augmentée, maquettes animées de projection, dispositifs immersifs.

Son **champ d'intervention s'adapte aux projets et aux équipes** : assistance à maîtrise d'ouvrage, scénarisation de l'expérience de visite, storyboard et synopsis, rédaction de cahier des charges, gestion de projet, définition des budgets, étude du matériel, ingénierie technique, suivi des productions jusqu'à l'installation et rédaction des contenus.



PARCOURS

- Formation professionnelle FALC (Savoir rédiger en respectant le label Facile à Lire et à Comprendre). Rédaction de texte adapté aux publics empêchés pour favoriser l'accessibilité
- Formation professionnelle ACT «les techniques du Transmedia», montage audio-vidéo, programmation web, scénarisation
- Master Sciences Politiques et gestion de projets culturels, Institut d'études européennes et internationales Paris 8, mention bien
- Licence Philosophie et Esthétique de l'art, cursus Les Nouveaux Médias, Sorbonne Paris I, mention bien
- Licence Arts appliqués, spécialité muséographie, Université Toulouse II, dont 3ème année à l'Università degli studi de Florence, Italie, mention très bien
- Classe préparatoire à l'Ecole normale supérieure de Cachan, section design, Toulouse, mention bien



CONCEPTION & ASSISTANCE À MAÎTRISE D'OUVRAGE

MISSIONS RÉALISÉES

Analyse des enjeux, ressources et des moyens

Définition des publics & objectifs de médiation

Conseils et stratégies pour sélectionner les dispositifs adéquats

Conception personnalisée d'outils de médiation numérique

Préconisation de matériel

Chiffrage et budgétisation

Rédaction des cahiers des charges, DCE (dossier des consultations aux entreprises)

Suivi des marchés et DOE (dossier des ouvrages exécutés)

Suivi des réalisations jusqu'à l'installation

RÉFÉRENCES

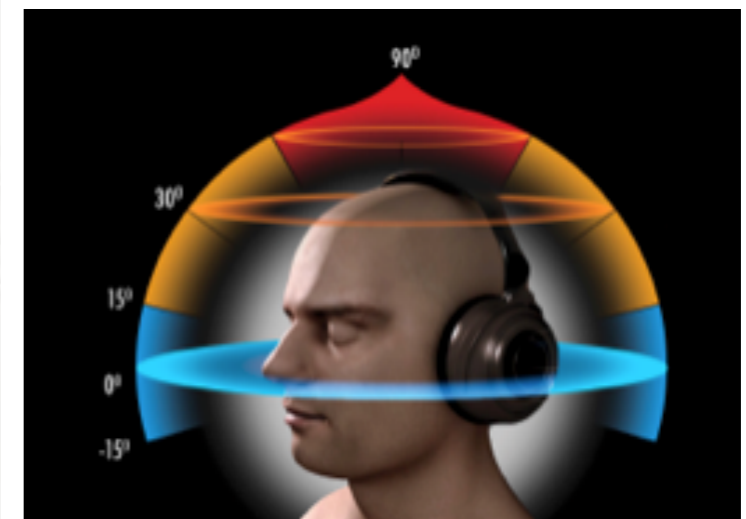
- Palais Carnolès, Menton (06)
- Musée d'archéologie de la Gaule des Alpes du Sud, Roubion (06)
- Musée de la résistance, déportation et libération, Cahors (46)
- Cathédrale D'Albi, DRAC Occitanie (81)
- Parcours de visite Decoset, Bessières (31)
- Office du tourisme de Beaumont-en-Lomagne (82)
- Office du tourisme intercommunale de Bruniquel (82)
- Exposition sur l'histoire du parfum, Saint Antoine l'Abbaye (38)
- Conseil d'architecture, urbanisme et de l'environnement (31)
- Espace nature Somport, Haut-Béarn (64)
- Cité des sciences/ Quai des savoirs, (31-75)
- Cathédrale de Tarbes, DRAC Occitanie (65)
- Musée Jean Cocteau, Menton (06)
- Musée d'art moderne CMN, Abbaye de Beaulieu, (82)
- Centre d'interprétation scientifique, Orlu et Luzenac (09)
- Chapelle numérique, département Haute-Loire (43)
- Parc naturel régional des Pyrénées ariégeoises (09)
- Musée Ingres Bourdelle, Montauban (82)

Palais Carnolès, Collection art moderne et art contemporain, Ville de Menton (06)

Année : 2023-2024 - en cours

Mission d'assistance à maîtrise d'ouvrage inclut dans la mission de muséographie pour concevoir les dispositifs de médiation numériques.

- > Outil mobile sonore, le confident au son binaural
- > Spectacle immersif sur l'histoire du Palais
- > Animations des décors bas relief classés du monument
- > Outils à destination des publics empêchés
- > Sculptures parlantes à appréhender par le toucher
- > Assises sonores



Programiste : Dadu programmation
Muséographie : Elsa Olu

Conception de la scénographie du Musée de la Résistance, de la Déportation et de la Libération du Lot

Année : 2023-2024 - en cours

Mission d'assistance à maîtrise d'ouvrage pour définir les multimédias, inhérent aux partis pris muséographiques et scénographiques.

- > une rigueur historique
- > musée incarné
- > plusieurs niveaux de lecture
- > une accessibilité aux publics étrangers et aux publics empêchés
- > une variété et originalité des multimédias et outils de médiation
- > une modularité des cheminements scénographique

la mission intègre la proposition de 3 scénarios, un accompagnement sur les phases APS, APD et PRO, jusqu'au suivi de réalisation et livraison des prestataires de production.



Scénographie : CS Design

Eclairages : Quartier Lumières

Mission de programmation relative aux travaux de construction d'un musée d'archéologie de la Gaule méridionale des Alpes-Maritimes à Roubion (06)

Année : 2023-2024 en cours

Mission d'assistance à maîtrise d'ouvrage pour accompagner les services de la DRAC dans la définition des équipements nécessaires pour un musée structurant du département :

Phase 1 : Recueil des données

Phase 2 : Programmation (élaboration du préprogramme et Proposition des scénarios)

Phase 3 : Programme technique détaillé (Sur la base du scénario retenu par le maître d'ouvrage, le programmiste établit le programme technique détaillé qui constituera la base technique du dossier de consultation des concepteurs)

phase 4 : Accompagnement du maître d'ouvrage (Assistance au maitre d'ouvrage pour la désignation du maître d'œuvre)

Phase 5 : Mission de suivi pendant les phases de conception et évaluation du projet (Vérification du respect des éléments programmatiques pendant toute la phase de conception et propositions d'ajustements éventuels . Evaluation continue pendant la phase réalisation et finale du projet



Valorisation du Trésor, Cathédrale d'Albi (81)

DRAC Occitanie

Année : 2023-2024

Mission d'assistance à maîtrise d'ouvrage pour accompagner les services de la DRAC dans la définition des outils multimédias.

-> définition des structures de chaque borne interactives

- Immersion dans les contenus et les thématiques pour appréhender les articulations possibles
- Réflexion et définition des expériences des publics (grand public, expert, borne sensorielle...), définition des niveaux de lecture et niveaux de vulgarisations scientifiques des propos adaptés à chacun, réflexion sur les évolutions possibles
- Définition des principes de chaque borne (quoi montrer, où, comment)
- Scénarisation des découvertes : répartition précise des sous thématiques, accompagnement au choix des contenus

-> assistance aux recherches iconographiques

- Identification, contacts avec les détenteurs des iconographies souhaitées, élaboration des conventions pour l'usage des droits
- Échanges avec les producteurs d'images
- Accompagnement pour définir l'expérience, le chiffrage et les contenus à développer en visite virtuelle



Scénographie : © Christelle Marty

Graphisme : Teddy Bélier

Parcours de visite Decoset, Bessières (31)

Sur le deuxième plus grand site de tri des déchets d'Europe

Année : 2023-2024

Missions de maîtrise d'œuvre pour la conception et la réalisation de la scénographie du parcours et différents espaces pédagogiques dans l'enceinte du nouveau centre de tri de Bessières

Le nouveau centre de tri devra être une véritable vitrine de communication et de sensibilisation pédagogique pour Decoset. Il s'inscrira dans une politique générale de communication et de sensibilisation au recyclage, à la réduction des déchets et au respect de l'environnement. Le parcours de visite doit être au maximum éco - conçu (avec des matières durables, naturelles, up cyclées, réemployées, éco conception des services numériques...).

Phase 1- étude et conception

- Etude de faisabilité et définition de l'enveloppe des travaux,
- Etude et conception de l'avant-projet sommaire,
- Projet définitif.

● Phase 2- assistance travaux et conformité

- Assistance pour la passation des marchés de travaux,
- Coordination des travaux et suivi de l'exécution des marchés de travaux,
- Assistance aux opérations de réception et pendant la garantie de parfait achèvement,
- Formation et mise en route.

● Phase 3- assistance à la maintenance

Scénographie : CS Design

Muséographie : la boîte à histoires

Manipes : Aurélie Pallard



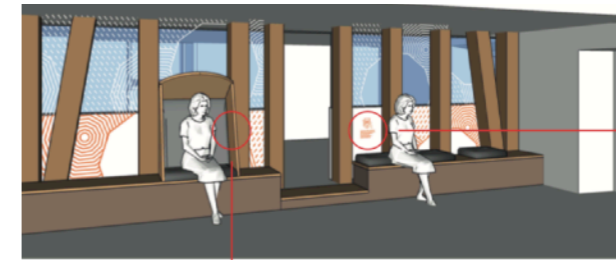
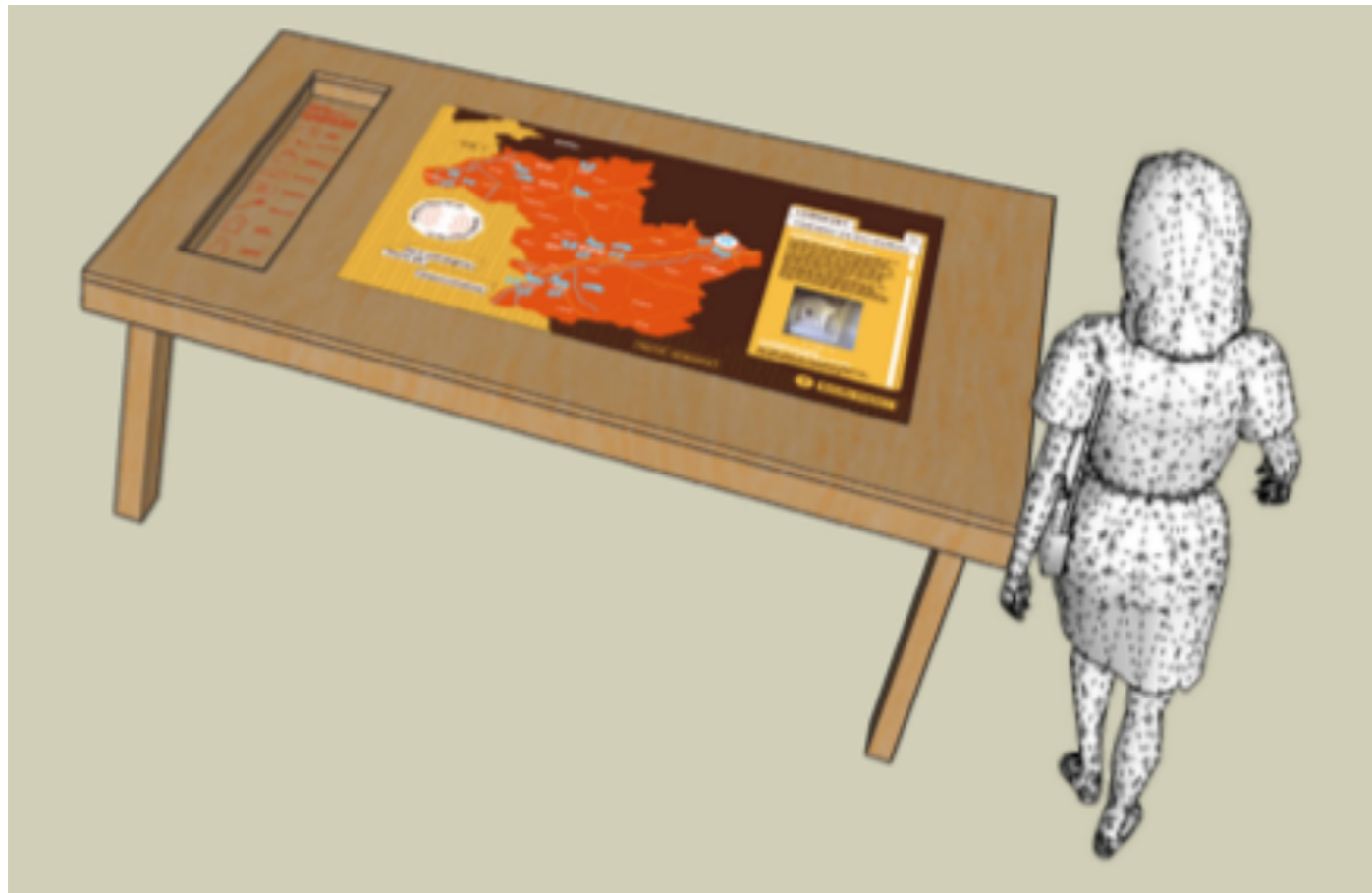
OFFICE DU TOURISME, Beaumont-en-Lomagne (82)

Année : 2022-2023

La réhabilitation du bâtiment demande un cohabitation de différents lieux culturels et touristiques à agencer. Les dispositifs numériques sont pensés comme des liens sémantiques entre les parois fixes.

Deux dispositifs sont en cours de conception :

- des écrans interactifs pour voir les pépites du territoire
- une carte immersive interactive pour se balader dans l'histoire des hommes et de leurs savoir-faire au cours des paysages.
- des postes d'écoute sensoriels

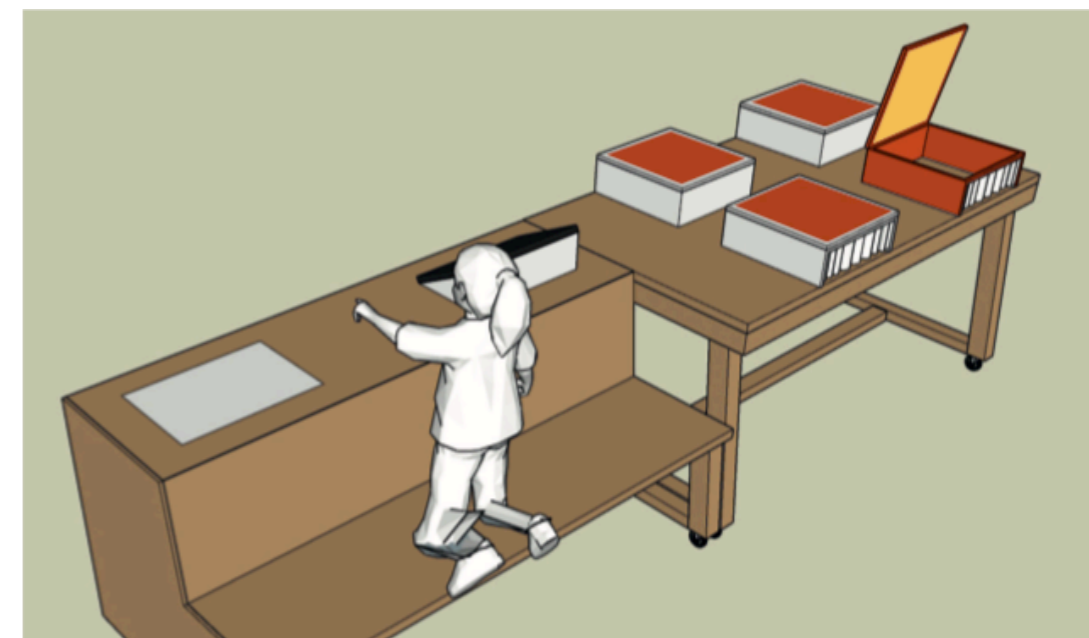
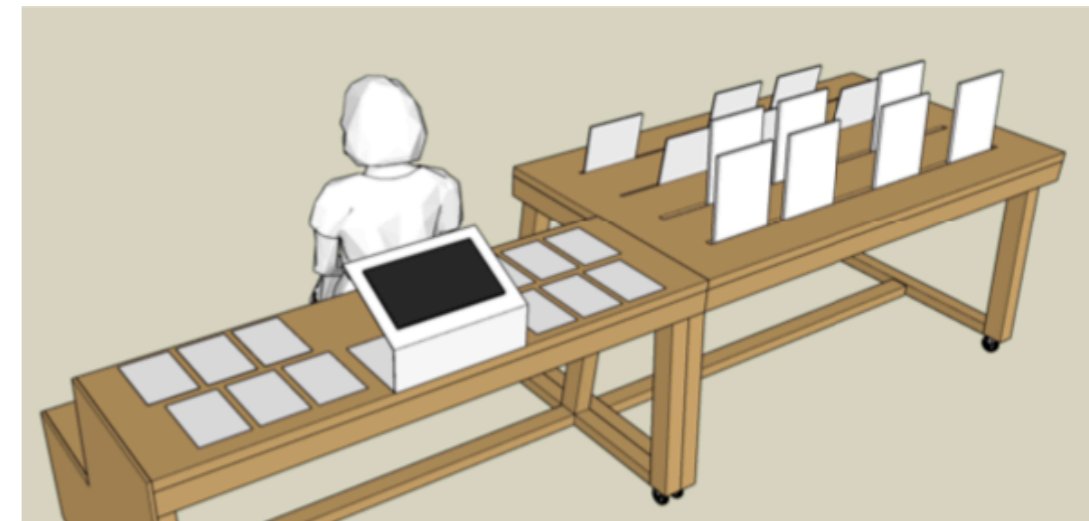


Bas-parleurs «contes»
Adhésif sur bois à l'intérieur de la cabine

Poste d'écoute «Mémoires interactives»
Adhésif sur placo



Scanne le QR code pour déclencher la piste audio sur votre smartphone
Scan the QR code to play the audio track on your smartphone.



Scénographie : © Bureau Baroque

Graphisme : Svelt

Programmation : troisième Pôle

OFFICE DU TOURISME INTERCOMMUNALE, Bruniquel (82)

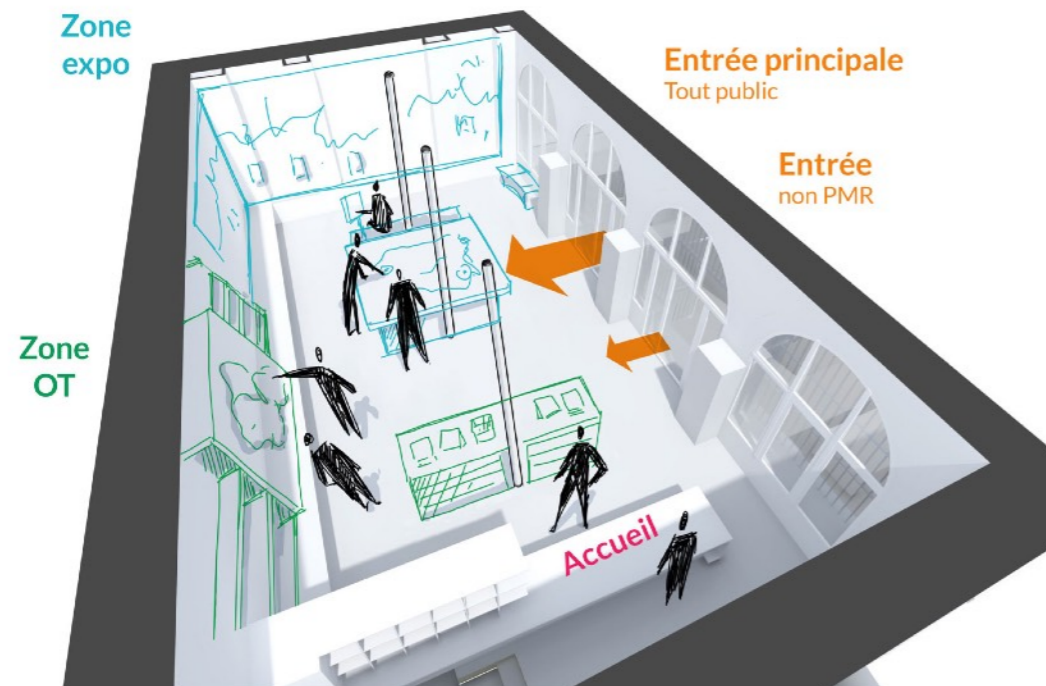
Année : 2022-2023

Ce nouveau lieu transforme une halle de foire du XIXème siècle en un accueil touristique chaleureux et plein de surprises.

Un espace d'interprétation et un espace touristique se lient pour offrir une expérience numérique et attractive à une diversité de publics.

Deux dispositifs sont en cours de conception :

- une carte touristique interactive liée aux données de la base APIDAE
- une fresque historique augmentée où les personnages prennent vie pour raconter leurs manières de vivre sur ces lieux à travers les âges



Scénographie : © CSDesign

Architecte : Brice Meilleurat

Exposition sur l'histoire du PARFUM, Saint Antoine l'Abbaye (38)

Année : 2021-2022

Dans le cadre du remodelage complet du parcours permanent "Quand le parfum portait remède », l'espace de 170m2 revoit entièrement sa scénographie : graphisme, outils multimédias et diffuseurs de parfums.

Trois dispositifs sont conçus :
le premier retrace l'histoire des matières premières des senteurs,
le deuxième est une découverte d'un cabinet d'apothicaire,
le troisième offre une manipulation virtuelle pour devenir parfumeur.

Scénographie : © Sophie Couelle

Graphisme : Alix Boullenger

Production multimédias : Opixido

Photos : © Musée de Saint-Antoine-l'Abbaye – Fabian da Costa, 2022



CAUE 31

Centre d'architecture, urbanisme et patrimoine,
La Maison de l'architecture Occitanie-Pyrénées et l'ordre des architectes

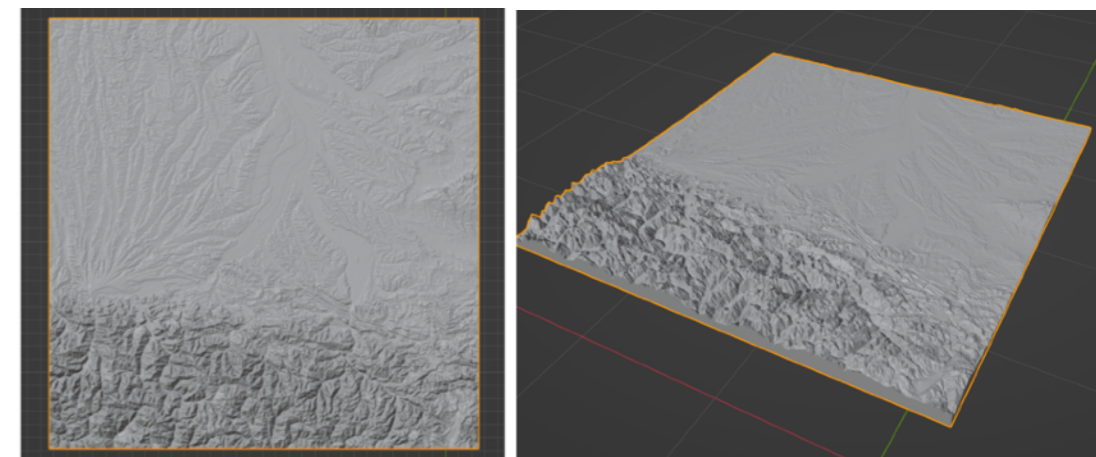
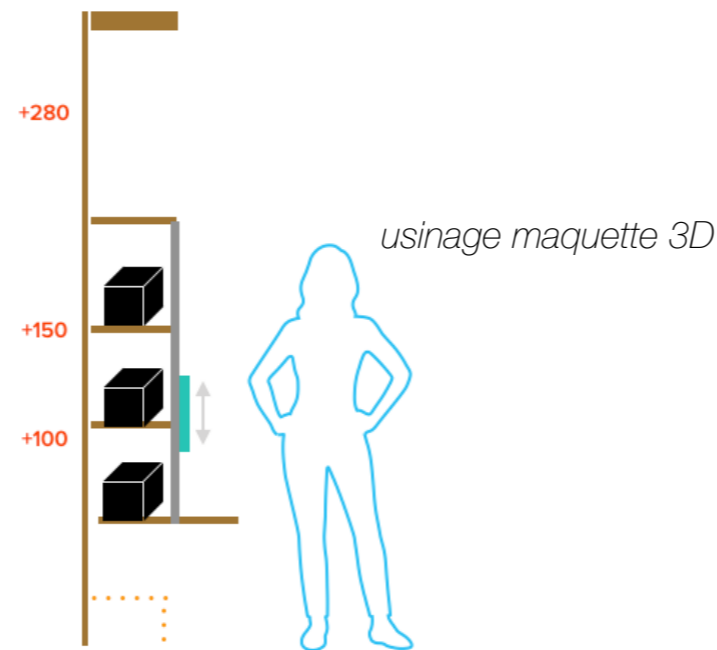
Année : 2021-2022

Le CAUE du département de la Haute-Garonne va investir de nouveaux locaux prestigieux à l'espace « Cours Baragnon » pour offrir de la ressource aux particuliers, aux architectes et aux collectivités.

Les 5 dispositifs à penser sont intégrés dans un mur des savoirs pour décrypter les enjeux stratégiques de l'architecture et du paysage.

Thèmes : architecture, urbanisme, paysage, écologie, vivre ensemble, ville de demain, bâti ancien, rénovation, réhabilitation, ressources en ligne, maquette interactive

Média d'intro 1945-1975



ESPACE DE LA STATION SOMPORT

COMMUNAUTÉ DE COMMUNES DU HAUT-BÉARN (64),

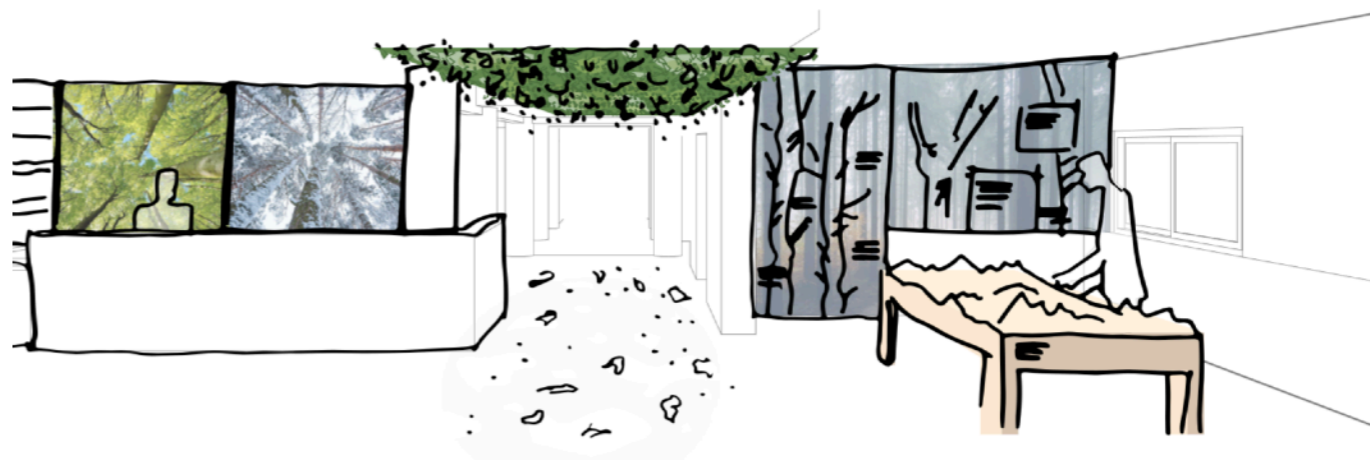
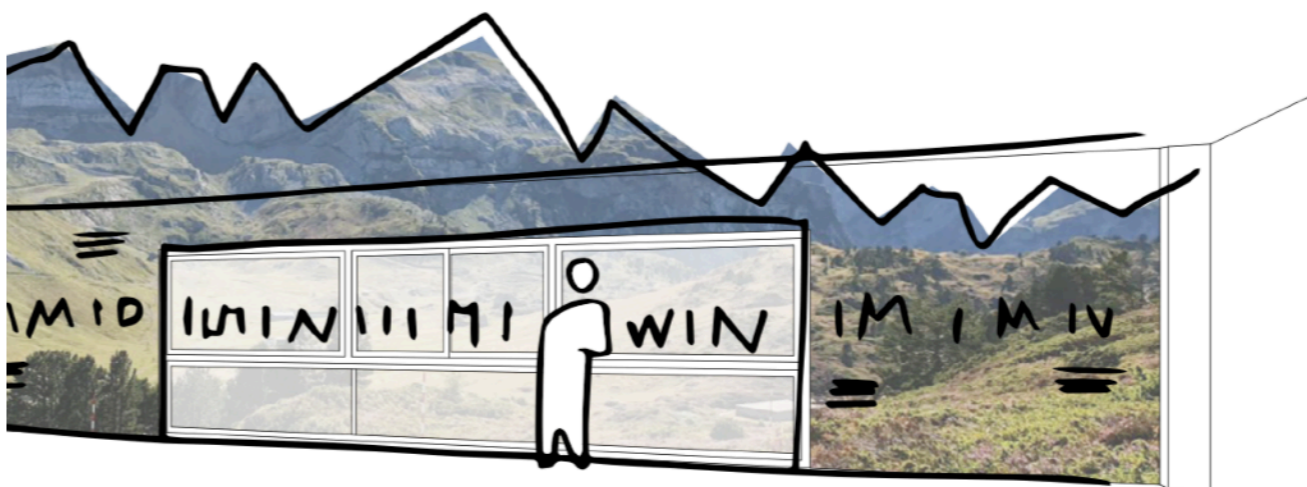
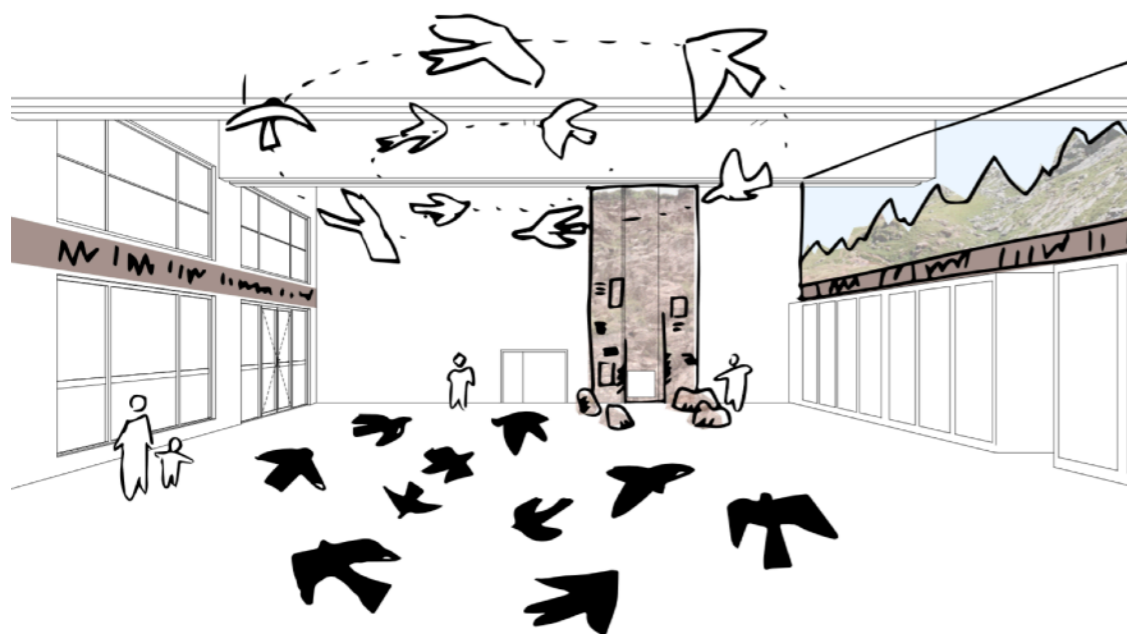
Année : 2021-2022-2023

Nous concevons cet espace comme une porte d'entrée du Parc national des Pyrénées. Ce lieu accueille les visiteurs qui viennent découvrir un territoire, ses spécificités et les activités qu'il propose. Informations pratiques et découvertes sensorielles se mêlent pour créer une expérience singulière qui marque les esprits.

Thèmes : Parc national des Pyrénées, naturalité, pratique de la montagne à 4 saisons, paysages, valorisation des productions locales, sensibilisation à l'environnement et aux enjeux de la préservation



1 lieu = 4 espaces = 4 surprises



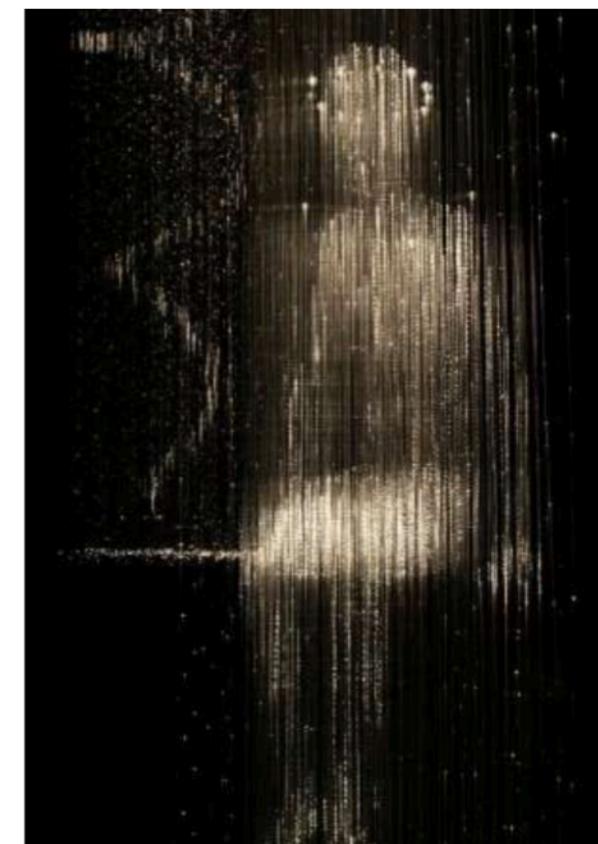
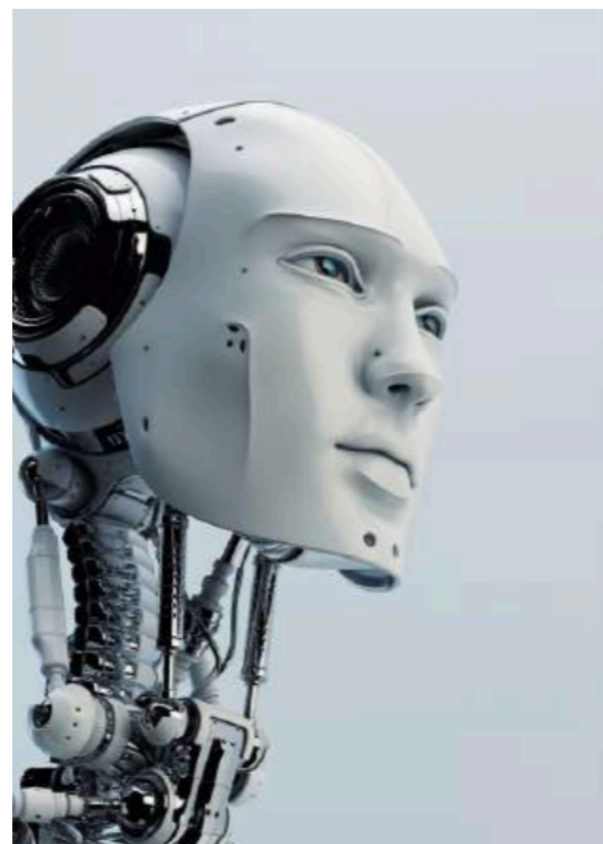
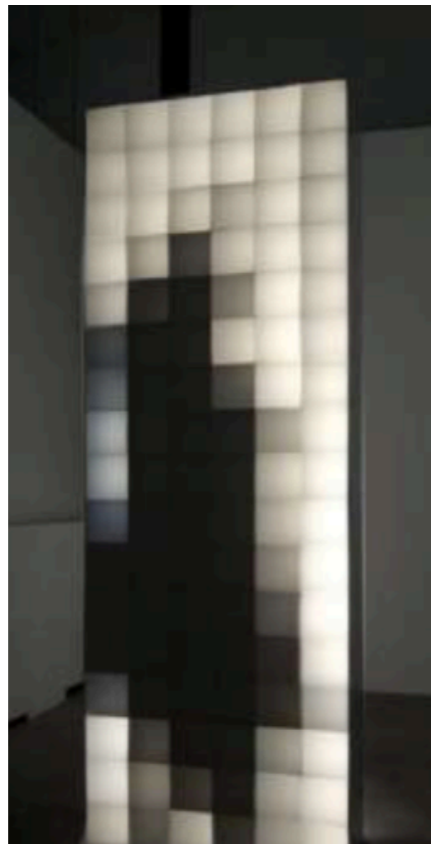
Scénographie : ©Le Bureau baroque

QUAI DES SAVOIRS & CITÉ DES SCIENCES,

Année: 2021-2023

La définition de cette exposition itinérante plonge au coeur de l'intelligence artificielle pour mettre en perspective l'histoire, la technologie, les sciences mathématiques et sociales qui régissent nos quotidiens tout en interrogeant nos futurs.

Thèmes : L'intelligence artificielle, monde scientifique et technique , robotisation et automate, les enjeux du futur, les contraintes éthiques de la création, histoires & mythes de la création



Muséographes :
Azimuse (Caroline
Impegre et Dora
Courbon)
Visuels fournis à
l'appel d'offre pour
références

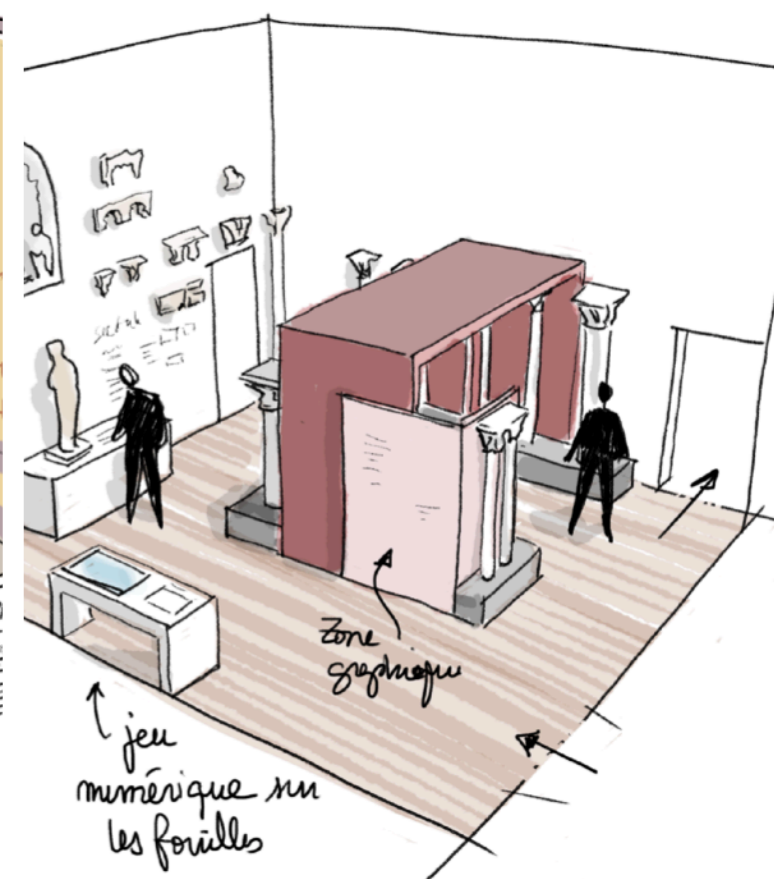
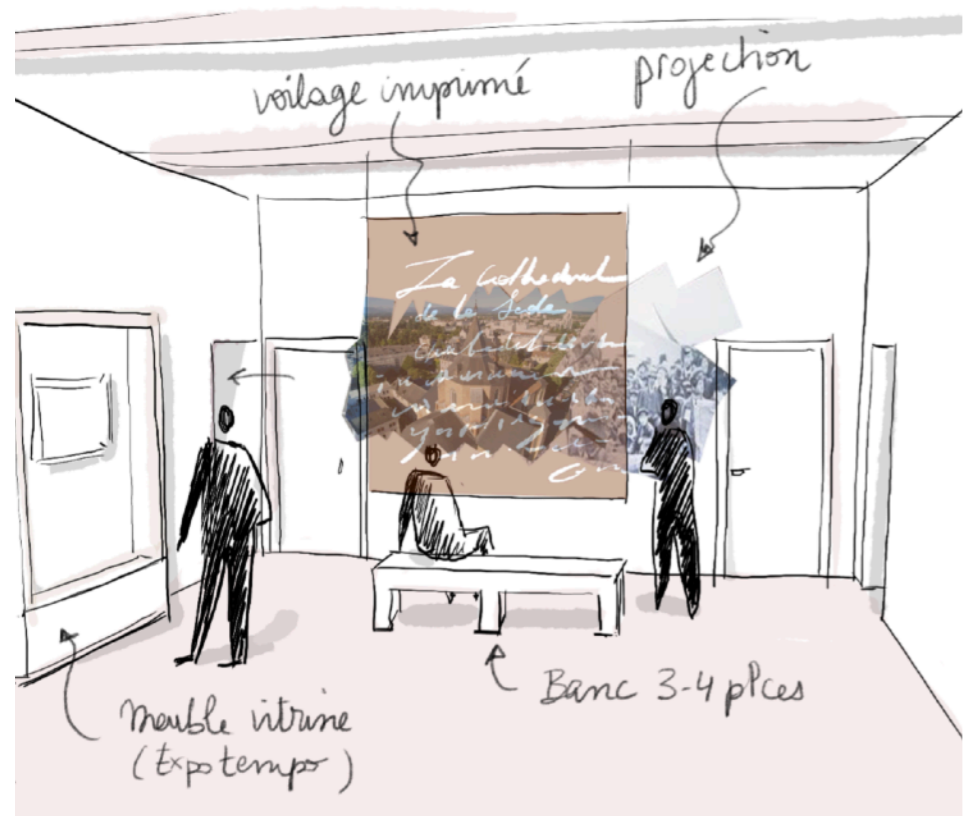
CATHÉDRALE DE TARBES, DRAC Occitanie (65),
Année : 2020-2022

Cette mission d'AMO scénographique étudie les espaces de visite pour retravailler le parcours visiteur. La médiation numérique intervient à des endroits stratégiques (accueil narratif, jeu d'archéologie, découverte d'objets liturgiques).

Thèmes : Le trésor de la cathédrale, orfèvrerie, collection lapidaire & textile, oeuvres picturales, architecture et décors, fouilles archéologiques



Scénographie : CSDesign (© visuels)



MUSÉE JEAN COCTEAU, Menton (06), 2020-2023

Année : 2019-2020

Le musée Jean Cocteau fait peau neuve. L'occasion de repenser la présentation de la collection plurimédias. Documents cinématographiques, sonores, art pictural, poésie : l'oeuvre de Cocteau est un défi muséographique. L'ensemble est présenté au coeur d'un bâtiment de Rudy Ricciotti, un espace à la lumière et à la déambulation ambitieuses.

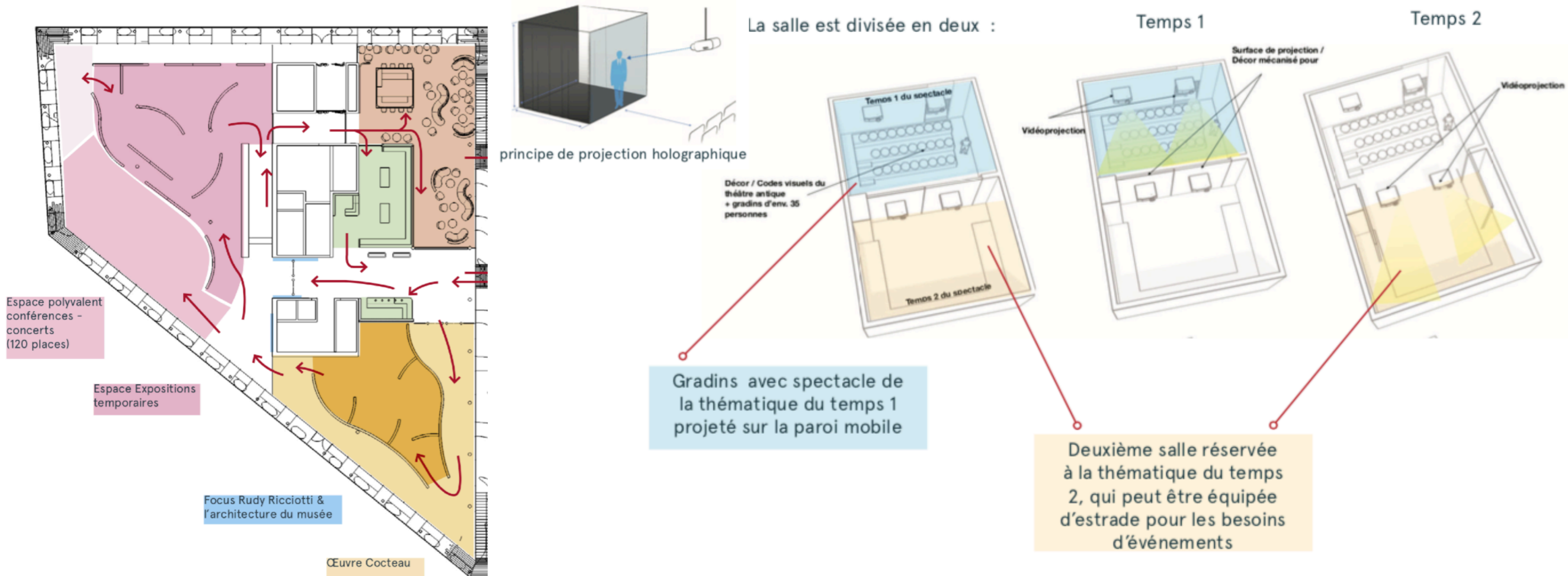
Thèmes : exposition immersive au coeur des oeuvres picturales projetées, audiovisuels, montage d'archives, théâtralisation des contenus, cinéma, poésie



Scénographie : Kascen (©visuels)

Architecture : ZUO

Muséographie : Elsa Olu



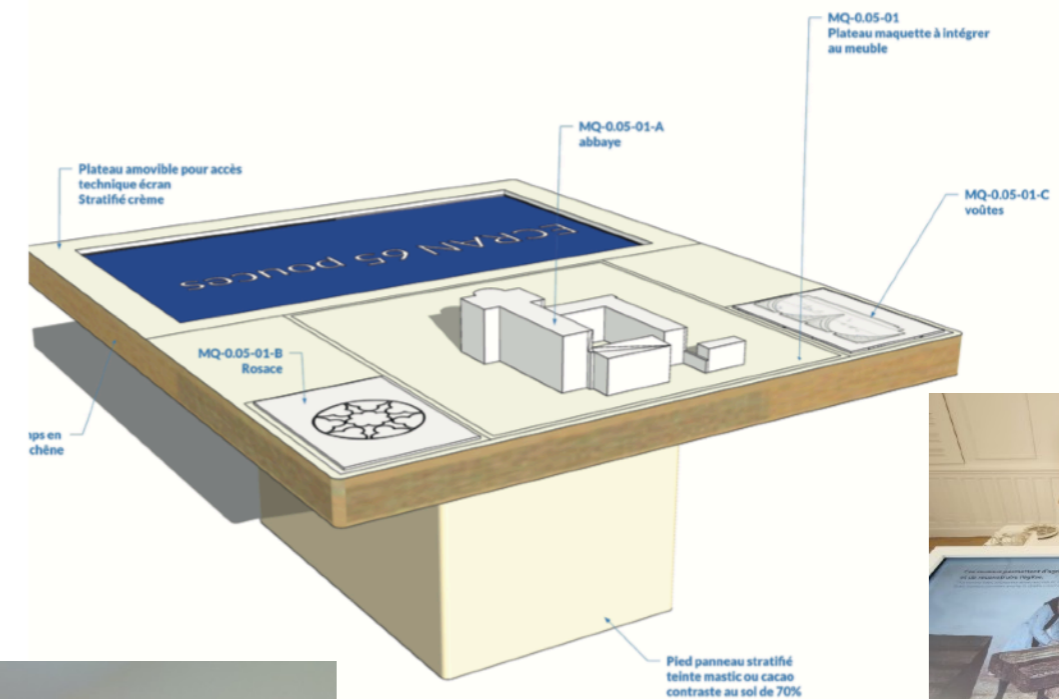
ABBAYE DE BEAULIEU EN ROUERGUE, CMN (82)

Année : 2019-2021

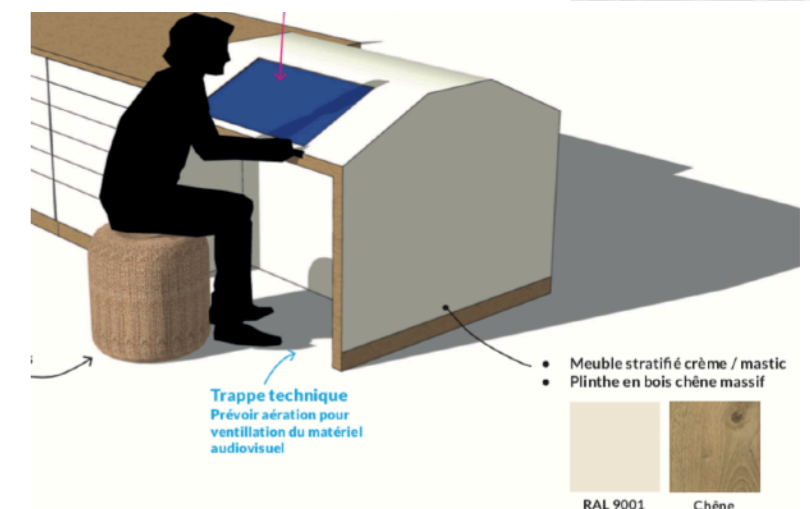
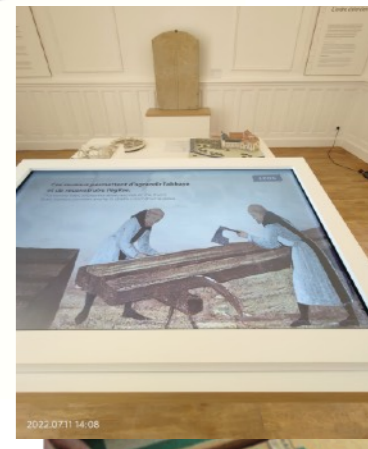
Cette mission d'assistance à maîtrise d'ouvrage auprès du Centre des monuments nationaux (CMN) redéfinit les supports de médiation multimédias au sein du programme muséographique et scénographique. Les prestations concernent le réaménagement de l'abbaye cistercienne, à la fois lieu de visite témoin des évolutions architecturales abbatiales et musée d'art moderne.

Un parcours architectural pour une découverte de l'ordre religieux et une contemplation artistique (art moderne-école de Paris) se mêlent pour offrir un discours singulier aux visiteurs.

Thèmes : audiovisuels, jeu jeune public (collecteur d'oeuvre en bluetooth), abbaye, réseau abbatial, collection d'art moderne (oeuvres picturales et sculptures)



Brun Vignemal
(CH2-1049)
ou
Beige plage
(CH2-0966)



Muséographie : Elsa Olu

Scénographie : CS Design (@visuels)

Eclairagiste : Quartier lumière

CENTRE D'INTERPRÉTATION DES VALLÉES INGÉNIEUSES,

Orlu et Luzenac (09)

ANNÉE : 2019-2020

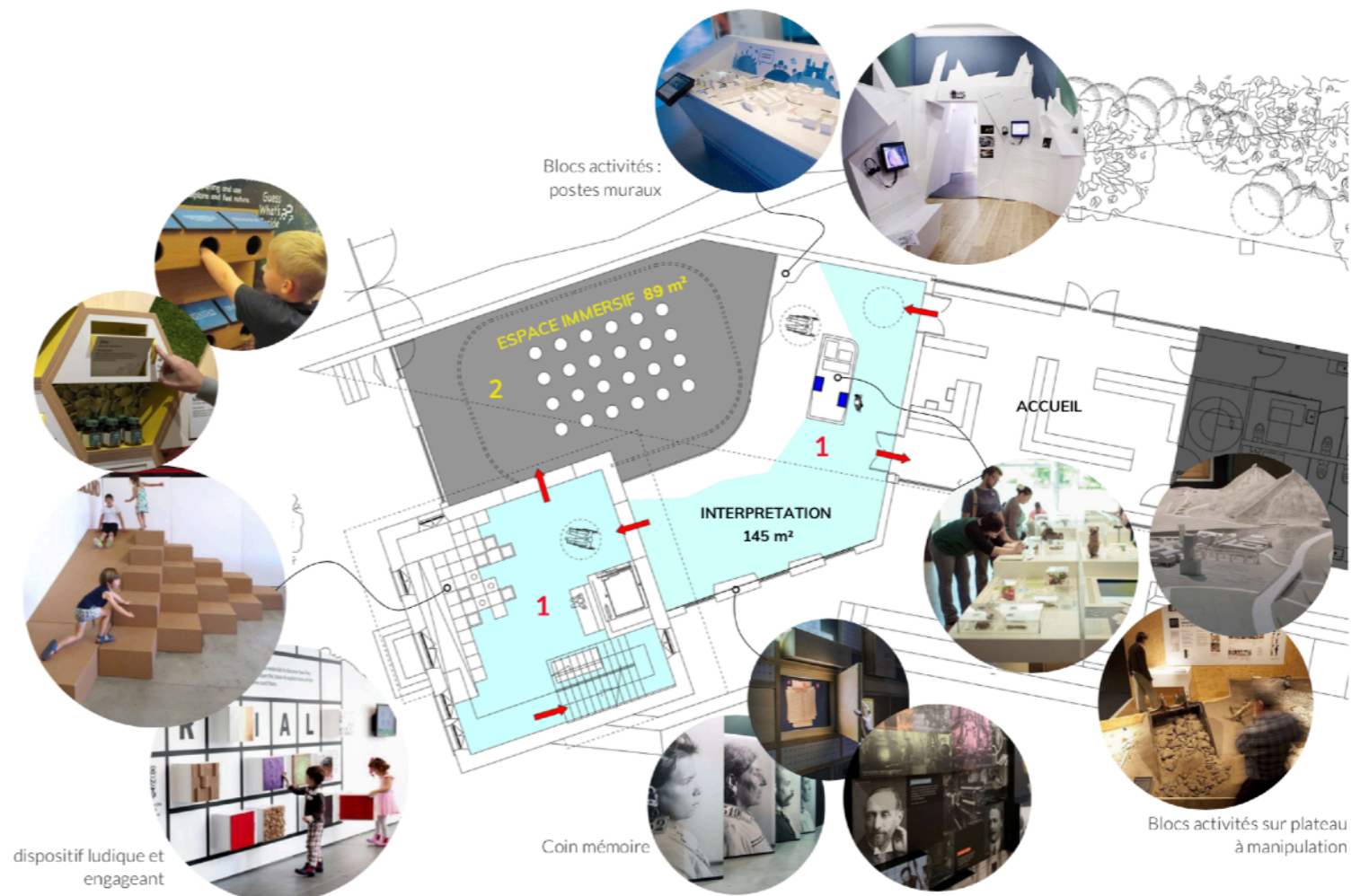
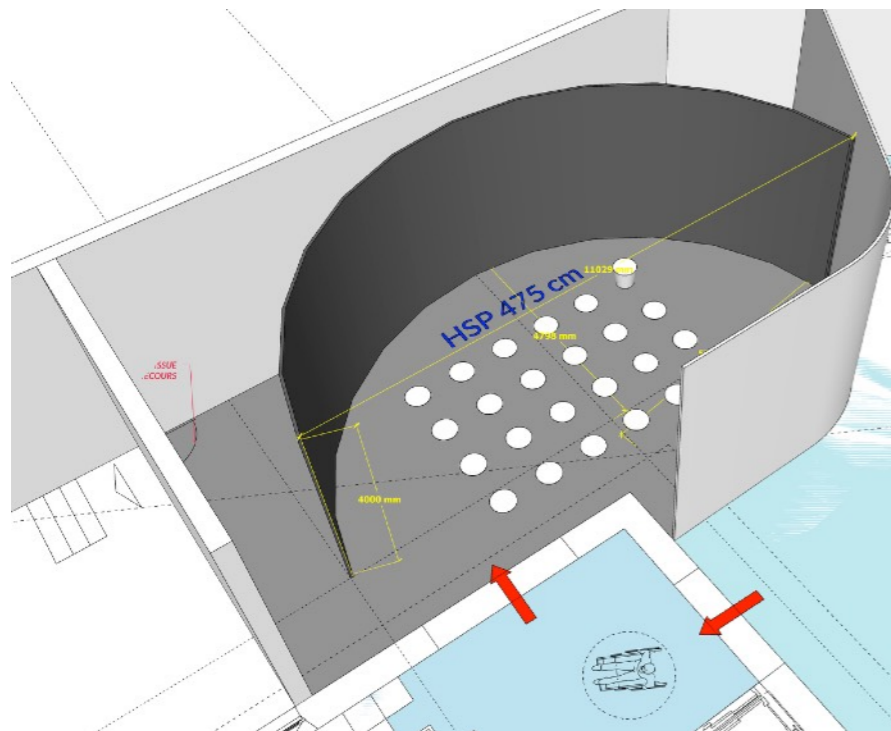
Cette mission d'assistance à maîtrise d'ouvrage inclut de la conception personnalisée de multimédias dans les espaces d'interprétation.

La vallée ingénieuse regroupe plusieurs projets innovants pour une attraction de nouveaux publics à la recherche d'un tourisme scientifique et sensationnel.

Thèmes : spectacle immersif, projection, jeux interactifs, tourisme industriel, médiation scientifique

Muséographie : Nathalie Grenet

Scénographie : CS Design (©visuels)



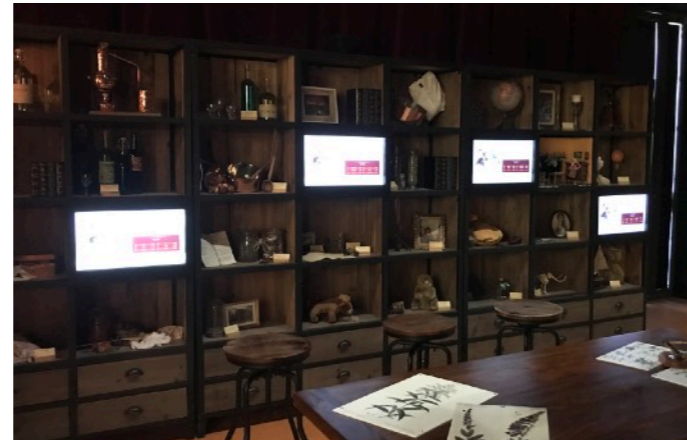
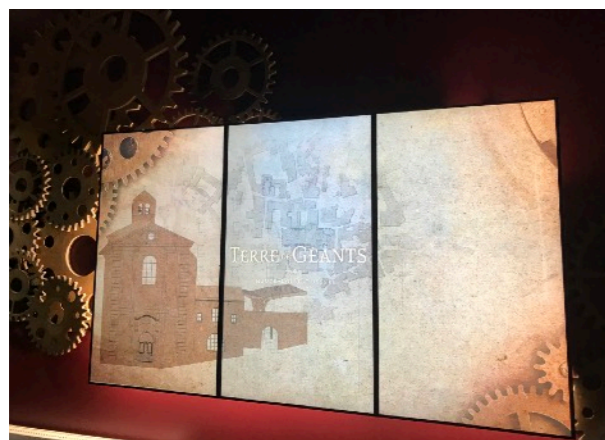
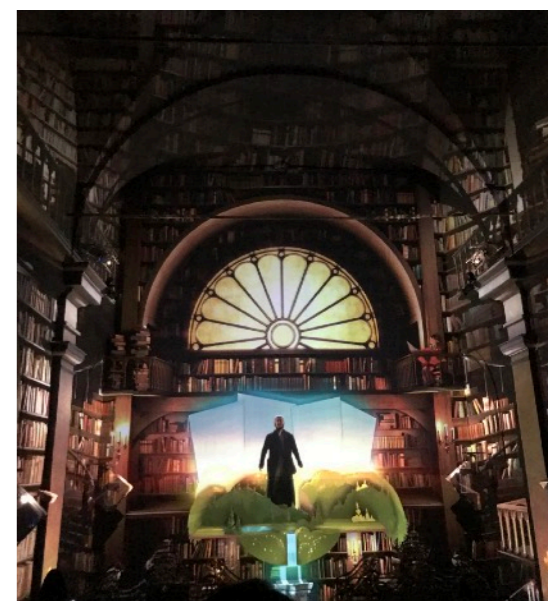
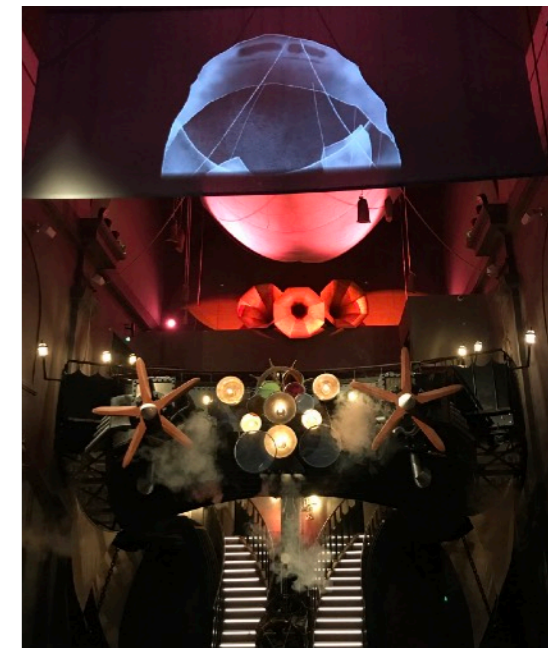
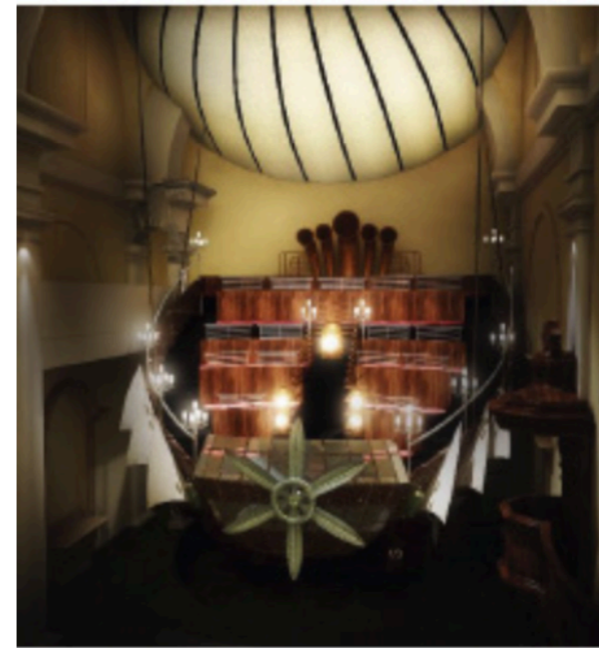
CHAPELLE NUMÉRIQUE Puy-en-Velay (43)

Année : 2018-2019-2020

La mission d'assistance à maîtrise d'ouvrage accompagne la mise en place du spectacle immersif. Cette étude comprend le diagnostic de l'existant, une analyse des dispositifs transmedias, un accompagnement dans la définition du storytelling.

L'objectif second est de déterminer les outils avant et après la visite du spectacle immersif de la Chapelle. Le post show devient un espace riche de sens et d'outils pour la découverte du territoire.

Thèmes : patrimoine naturel et architectural, activités touristiques, légendes d'un territoire, spectacle immersif 4D, bornes photos, jeux interactifs



Réalisation du Pavillon numérique : La prod est dans le pré
Gestion de projet et mandataire : Index projet
Etude technique et matériel : Atelier audiovisuel

PARC NATUREL REGIONAL DES PYRENEES ARIEGEOISES (09),

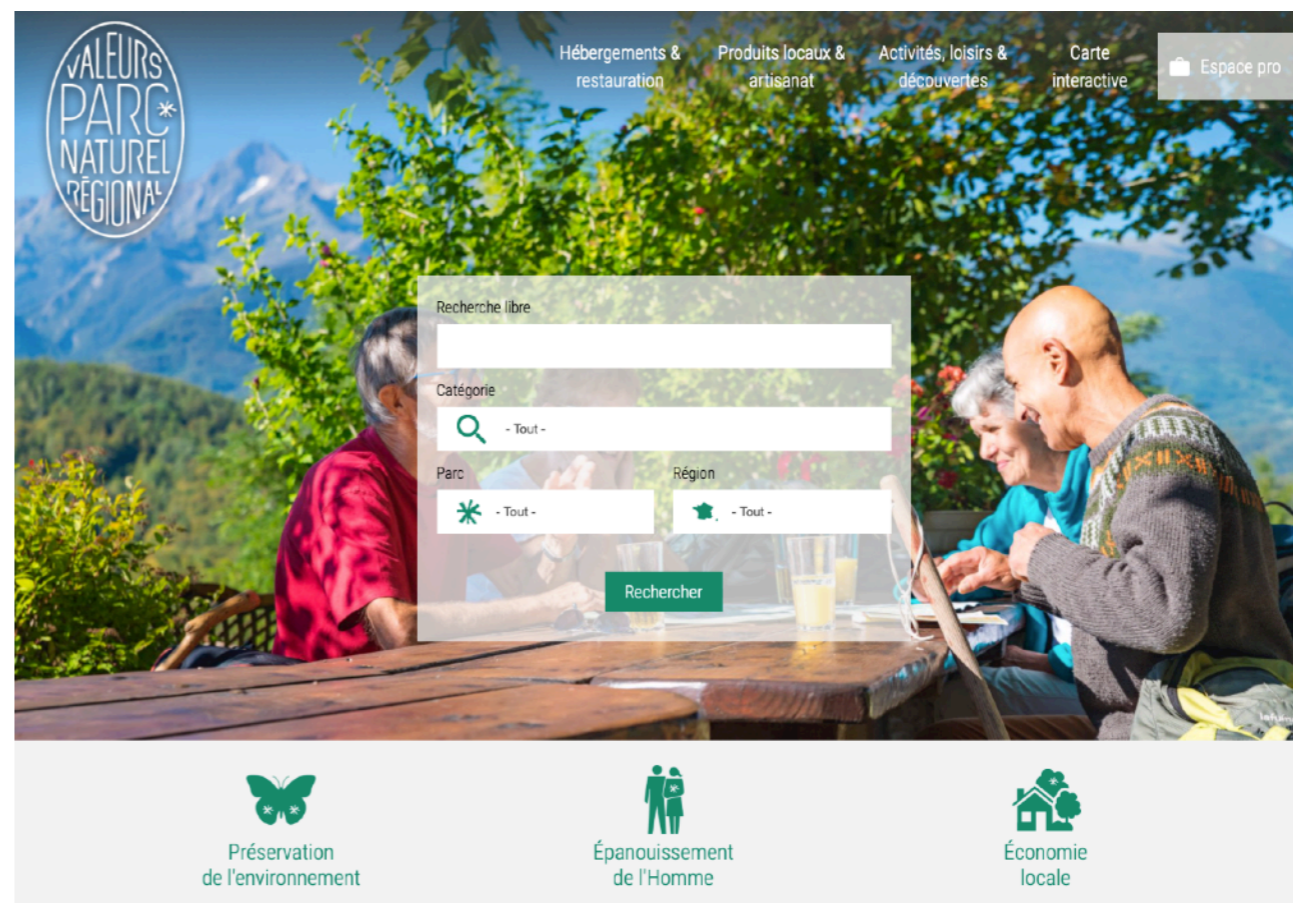
Année : 2018

Cette mission concerne la définition de la stratégie numérique pour développer les outils digitaux du Parc.

Cette marque « Valeurs Parc » souhaitant développer son identité sur les outils numériques, la mission demandait d'analyser l'existant pour proposer des préconisations d'expériences digitales aux visiteurs.

Un accompagnement de refonte des outils (site web, plateforme e-commerce, application mobile avec géolocalisation).

Thèmes : productions locales, mobilité des touristes, outils digitaux, mise en réseaux, stratégie numérique



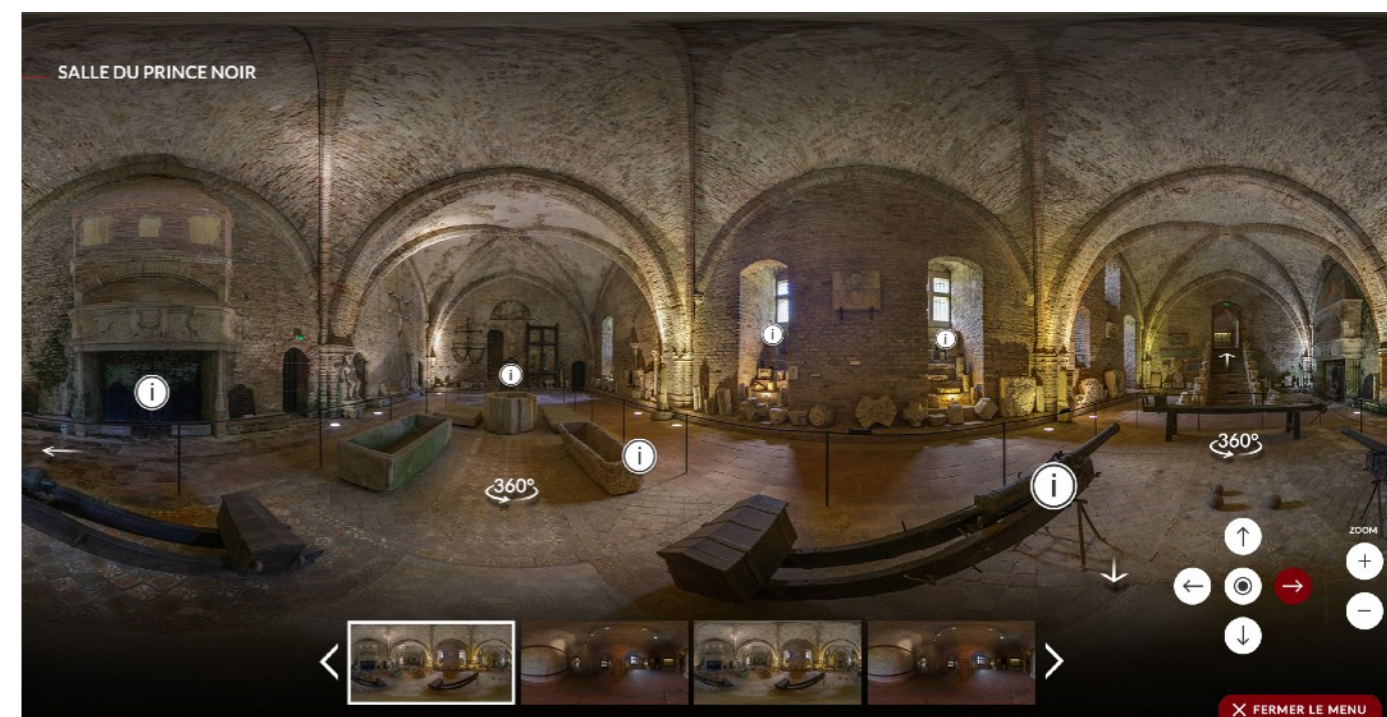
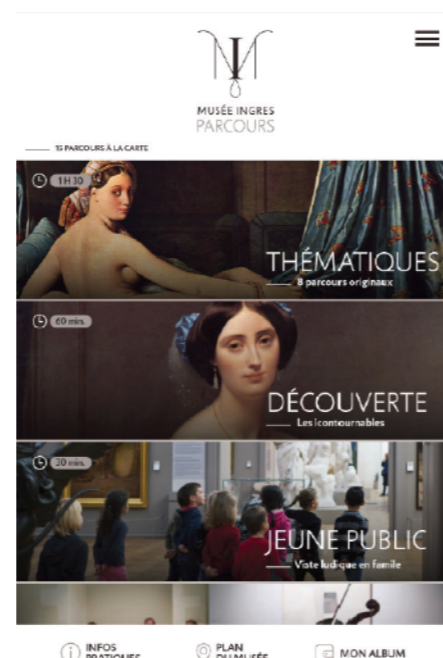
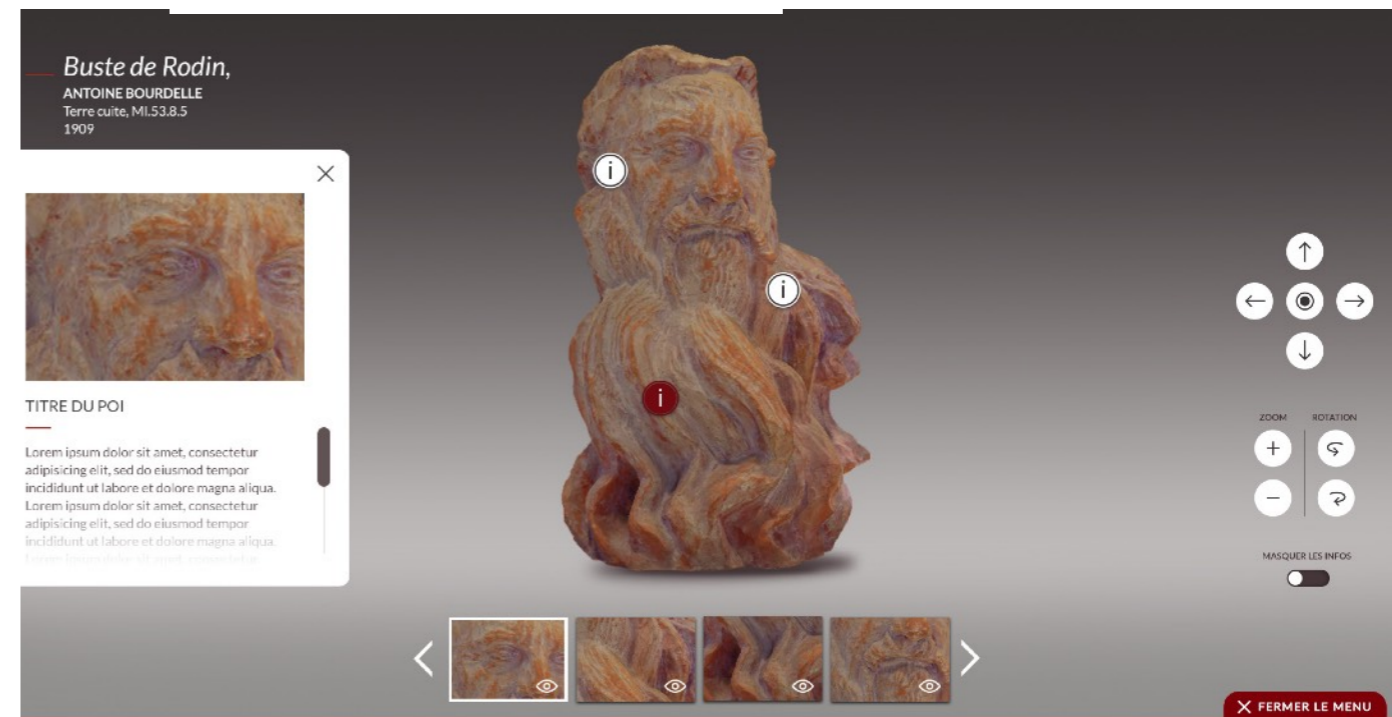
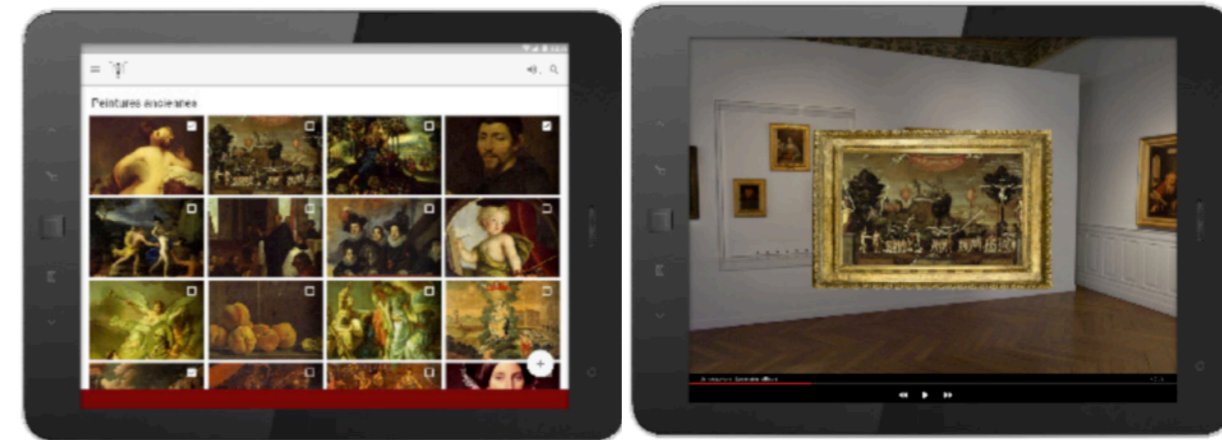
MUSÉE INGRES BOURDELLE, Montauban (82)

Année : 2017-2018-2019

Le musée a été entièrement repensé. L'occasion de se questionner sur la place des multimédias dans un musée des beaux-arts. Après études et entretiens auprès des équipes de médiation et conservateurs, plusieurs supports capables de communiquer entre eux ont été définis. L'objectif était double : offrir des parcours de qualité très distincts pour tous les visiteurs et faciliter les mises à jour pour l'équipe de médiation. Une base de données principale a été repensée pour régir les différents outils.

Thème : billetterie, site web, une application mobile, bornes fixes, photogramétrie d'oeuvres en 3D, visite 360, parcours musical

Scénographie : Arc en Scène
Solution logicielle : Bibliomundo
Graphisme, multimédias et audiovisuels : Opixido



CONCEPTION & SUIVI DE PRODUCTION MULTIMÉDIAS

MISSIONS RÉALISÉES

Conception personnalisée des dispositifs

Scénarisation d'expérience visiteur

Storyboard & scénario multimédia

Suivi de validation & planning

Suivi des équipes de production

Programmation • Graphisme • Technique

Intégration du matériel

Formation des personnels

RÉFÉRENCES

- Exposition Empreinte Carbone, Musée des arts et métier (75)
- Musée des 24h du Mans, Mans (72)
- Musée de néandertal, la chapelle aux Saints (19)
- Musée Haribo, Uzès (30)
- Restitution 3D historique, SATT nord (59)
- Centre des sciences, le Vaisseau (37)
- Musée d'Alleverd (38)
- Historial du Poitou, château de Monts-sur-Guesnes (86)
- CIAP de la Provence verte, La Sainte Baume (83)
- Musée de l'industrie textile, Vienne (38)
- Musée du Louvre, Paris (75)
- Parc naturel du Verdon, Castellane (83)
- Musée des Augustins, Toulouse (31)
- Pavillon de l'horloge, Louvre-Paris (75)
- CIAP, Savines-le-lac (05)
- Couvent des Jacobins, Toulouse (31)
- Musée de la truffe, Aups (83)
- DRAC Occitanie, Toulouse (31)
- Office montagne, Cauterets (64)
- Office du tourisme du canal du midi, Narbonne (11)
- Musée Amphoralis, Sallèles-d'Aude (11)
- Musée Ambrussum, Lunel (34)

Exposition Empreinte Carbone, Musée des arts et métier, Paris (75)

Année : 2023-2024- en cours

L'exposition "Mon empreinte carbone" présente un parcours de visite composé de plusieurs zones introductives et 3 parties principales, soit 7 temps de visite.

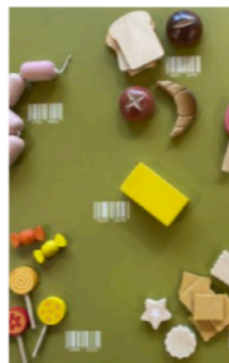
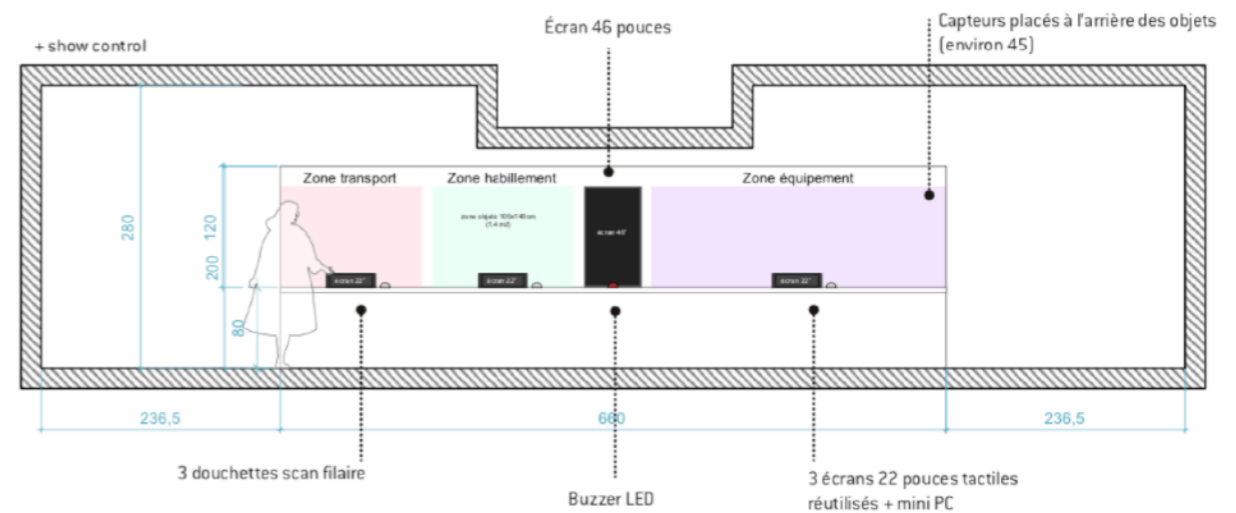
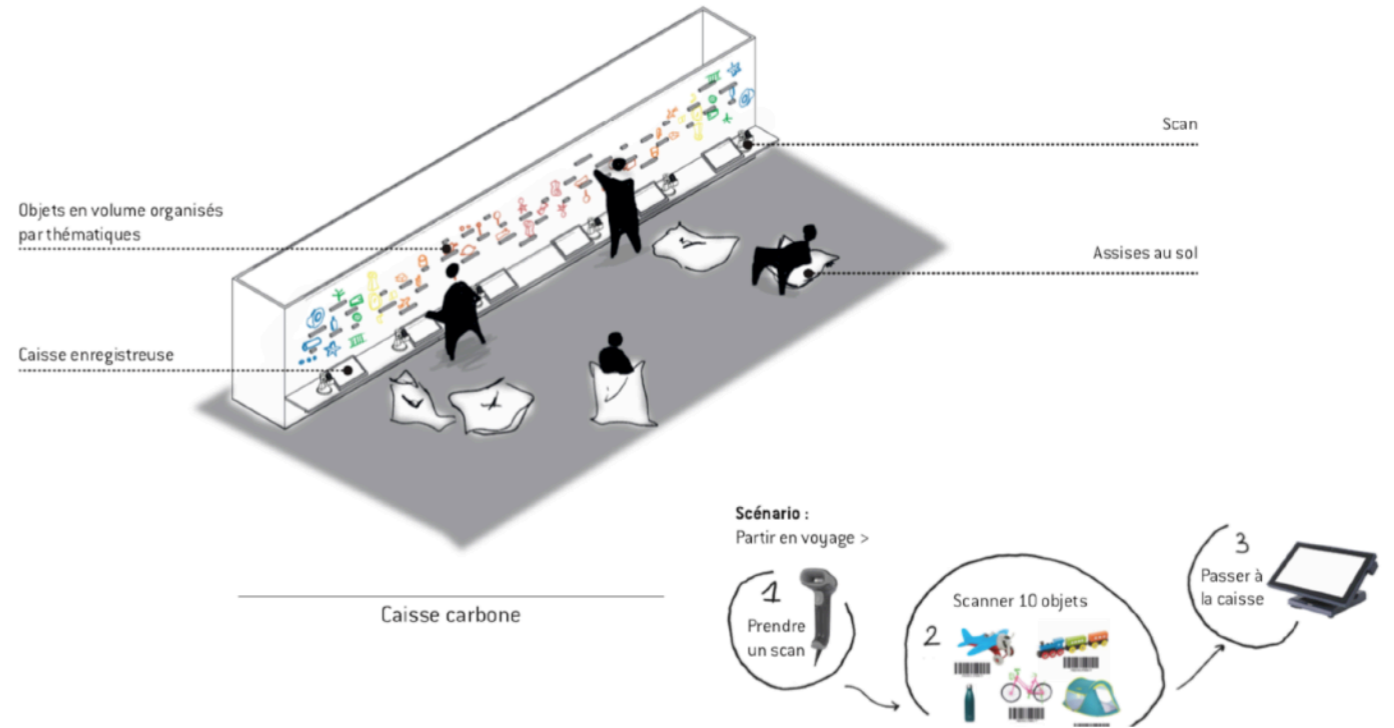
Les 3 grandes parties thématiques présentent une évolution dans le discours et dans la réflexion attendue du visiteur, et sont marquées par 3 concepts scénographiques bien distincts.

Le visiteur traversera donc des espaces traités sous différentes ambiances et partis pris. La circulation est scindée en deux dans la grande salle, avec en fond d'espace, le dispositif clé de cette exposition "calculer son empreinte carbone".

Ce dispositif rappelle l'univers de la consommation, voire de la surconsommation, par une accumulation d'objets. Il met chaque citoyen face à la réalité de ses choix.

Scénographie : La fabrique Créative, ©visuels

Manipe : Paul Viala



Musée des 24h du Mans, Mans (72)

Année : 2023-2024- en cours

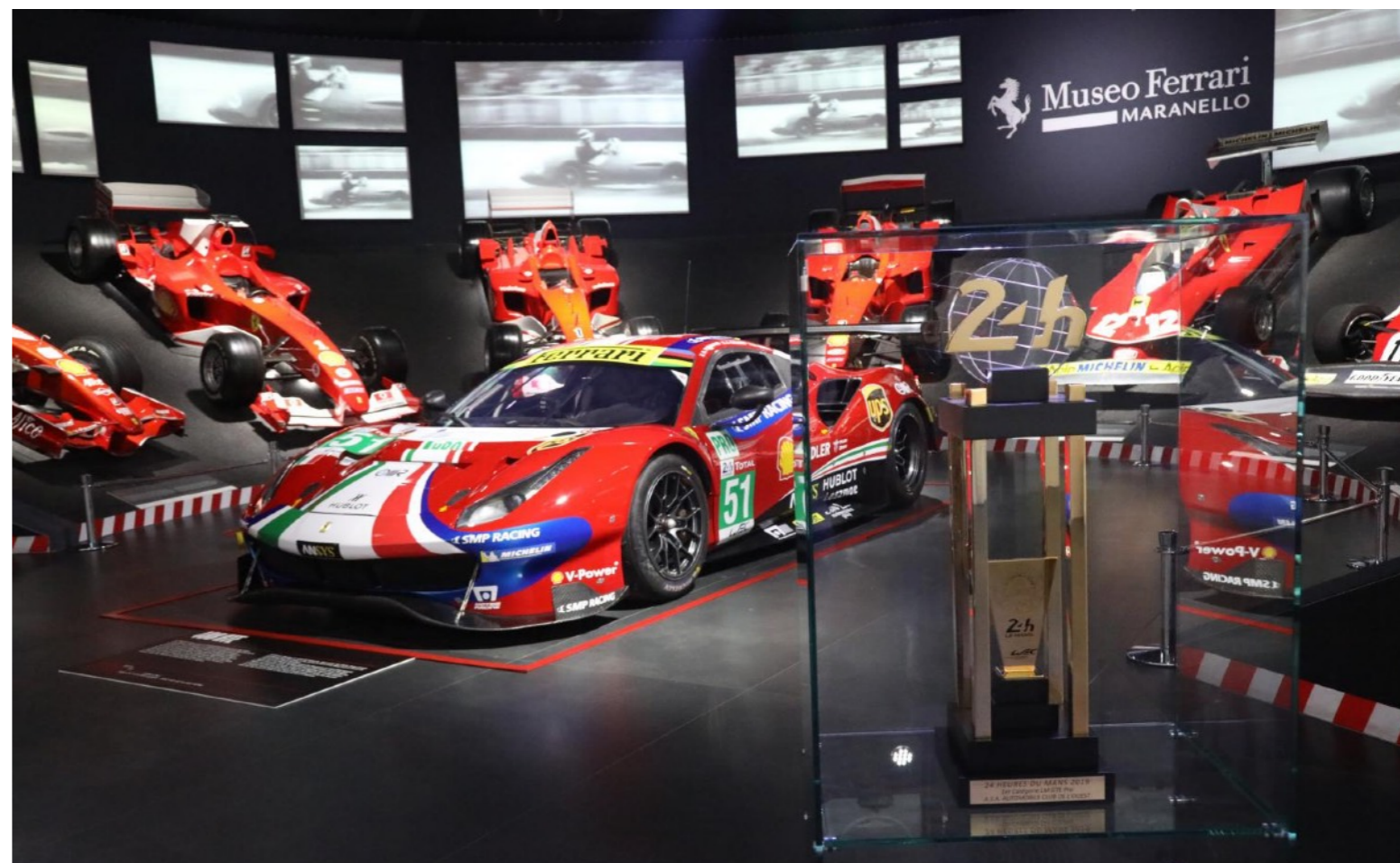
- > Intervention dès le pré-programme muséographique pour déterminer les expériences interactives des visiteurs
- > Co-conception du programme muséographique à l'aide de fiches dispositifs détaillés
- > Suivi de conception scénographique
- > Suivi de réalisation

Défis à relever :

- Définir d'un nouveau concept de visite,
- Penser l'espace d'exposition temporaire
- Proposer un musée plus interactive et immersif
- Faire parler une collection très riche et imposante physiquement

Scénographie : Daguet Studio

Muséographie : Azimuse



Restructuration du Musée Néandertal - La Chapelle-aux-Saints (19), première sépulture de néandertalien

année : 2023-2024, en cours

Mission

- Définition des maquettes et jeux de découvertes
- Définition des expériences de visites
- Conception des maquettes et manipulations
- Suivi de production

Les ambitions du projet :

- Un contenu scientifique irréprochable et une valorisation du travail des archéologues de l'équipe scientifique
- Un équipement de plein-air
- Le pari de l'investigation scientifique pour comprendre la plus ancienne sépulture connue au Monde
- Une « Expo Néandertal » pour les petits
- Une rencontre virtuelle



©visuels Scénographie : La Prod est dans le pré

PLANCHE DE DÉTAILS DE LA SCÈNE IMMERSIVE N°3 : LE LABORATOIRE :





Musée Haribo, Uzès (30)

Haribo

Année : 2023

- Définition des maquettes et jeux de découvertes
- Définition des expériences de visites
- Conception des maquettes et manipulations
- Ecriture des textes
- Suivi de production

Thèmes : jeux, recette de cuisine, immersion dans un monde ludique

©visuels Scénographie : La Prod est dans le pré



SATT NORD (Société d'accélération du transfert de technologie) pour l'université de Lille (59),

Année : 2022-2024

Accompagnement des équipes de chercheurs sur la restitution de l'événement historique du Camp du drap d'or, une rencontre diplomatique de premier ordre entre France et Angleterre au XVIème siècle.

Ce projet mêle documentations et analyses historiques à la création numérique innovante et aux études des textiles de luxe.

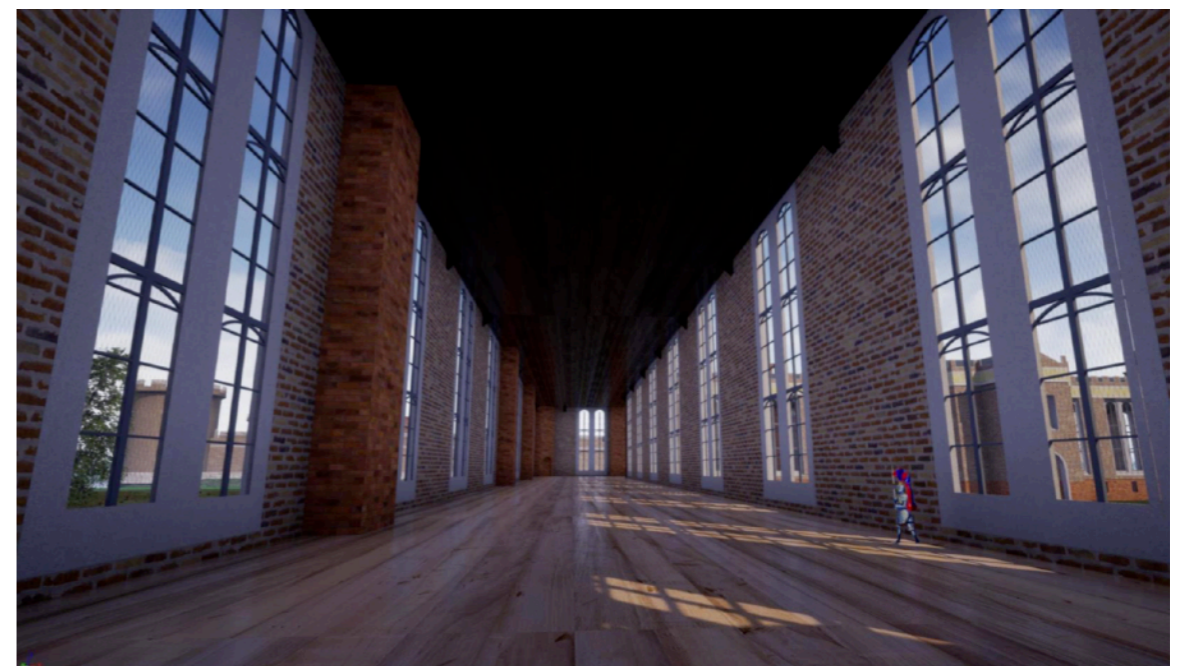
Ce travail mobilise la culture matérielle brillante des cours de la Renaissance. L'enjeu est à présent de la rendre accessible au grand public.

La médiation culturelle offre un terrain de choix pour faire vivre cette restitution et transmettre des connaissances.

Des dispositifs de réalité augmentée ou virtuelle permettraient de retranscrire de manière immersive cette rencontre réunissant deux puissances européennes, de participer à cet événement comme si vous y étiez.

Thèmes: réalité augmentée/ virtuelle, architecture, textile de luxe, restitution et modélisation 3D, Renaissance

©visuels SATT NORD



CENTRE DE SCIENCES LE VAISSEAU, Strasbourg (67),

Année : 2023-2024

Conception de 9 multimédias et manipes pour l'exposition HORS JEU (le sport autrement).

Ces 9 oeuvres muséographiques mêlent design mobilier, graphique, multimédias et manipulations électromécaniques.

La mission comprend des missions de la conception à la réalisation et installations.

Dans ce projet, la part est faite à ces installations interactives qui doivent interroger les aspects ludiques du sport tout en garantissant inclusion et robustesse.

les visiteurs doivent être surpris tout en apprenant un contenus scientifiquement qualitatif.

Thèmes: sport, accessibilité, inclusion, témoignages, imaginaire

Réalisation, Graphisme & programmation : Hovertone



Musée d'Allevard les bains (38), 2021

Année : 2021-2023

Conception multimédia de 3 manipulations :

Manipulation 1 : Tester et découvrir le phénomène des aimants

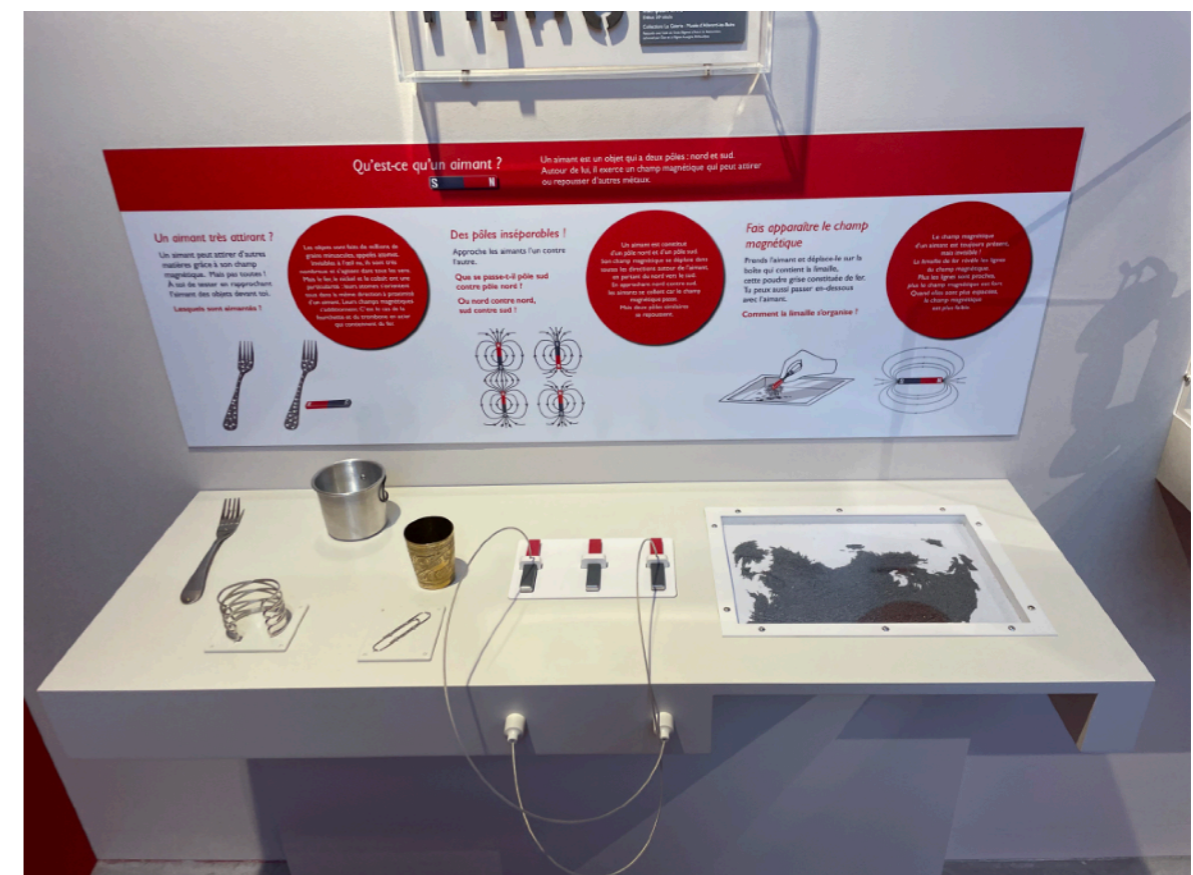
Manipulation 2 : Comprendre la journée aux thermes

Manipulation 3 : Faire tourner une forge

Nous parlons ici d'histoire pour donner à comprendre le spécification des savoirs-faire de ce territoire.

Notre discours s'intéresse aux différentes activités humaines qui cohabitent sur ce territoire et découlent de ses ressources.

Thèmes : maquette et manipe, ferromagnétisme, thermalisme, forge



Illustrateur : atelier OLIS (@visuels)
Manipe,ur croquis : MAQ2 (@visuels)
Muséographie : Elsa Olu
Scénographie : Sophie Couelle

HISTORIAL DU POITOU,

château de Monts-sur-Guesnes (86),

Année : 2020-2022

Ce château revoit ses objectifs de visite pour proposer un parcours mêlant spectacle, jeux, animations intérieures et extérieures. Une belle place est faite au numérique qui vient animer la scénographie avec discrétion pour raconter l'histoire et surprendre petits et grands.

Thèmes : Moyen Age, chevalier, Aliénor d'Aquitaine, arts et artisanats, découverte des arts, Jeux interactifs, application en réalité augmentée, murs interactifs, dispositifs multijoueurs, fresque animée numérique, fresque murale, BD interactive, cuisine connectée, spectacle immersif, application de visite



Réalisation: La prod est dans le pré
Programmation : Vox culturae

CIAP

Centre d'interprétation d'architecture et du patrimoine de la Provence verte,

La Sainte Baume (83)

Année : 2018

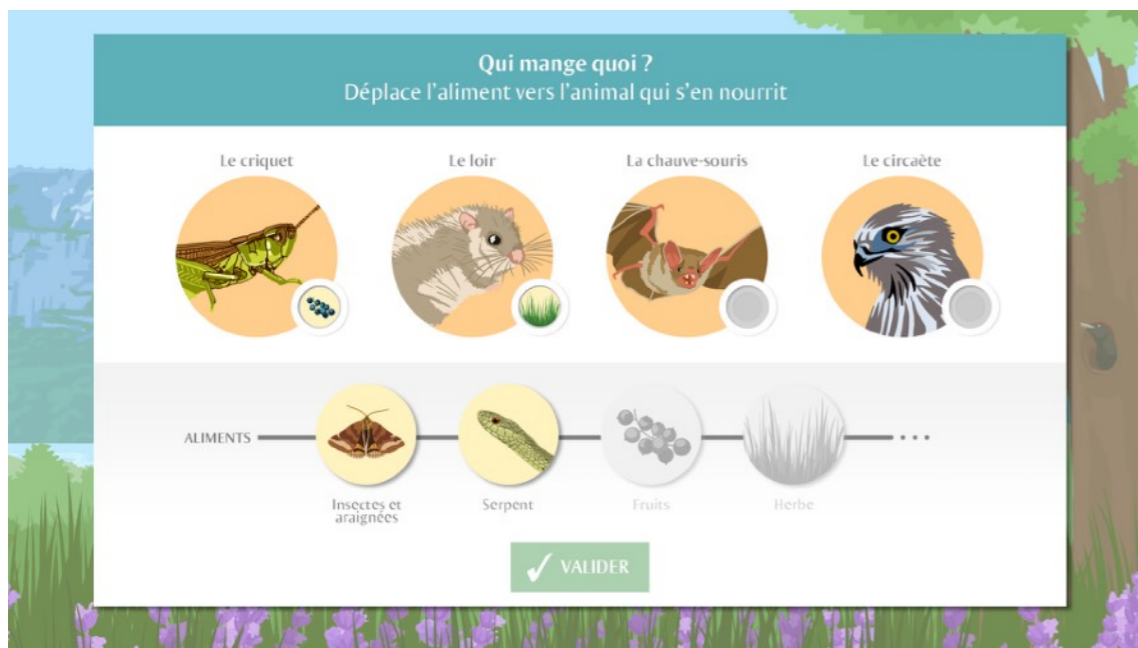
Une table multitouch rassemble plusieurs programmes articulés pour faire découvrir le territoire: carte 3D interactive, jeux pour enfants,

Thèmes : faune et flore, patrimoine naturel et bâti

Graphisme & programmation : DAO&CO (©visuels)

Muséographie : Elsa Olu

Scénographie : Sophie Couelle



MUSÉE DE L'INDUSTRIE TEXTILE, Vienne (38)

Année : 2017-2018

La conception et l'accompagnement des équipes du musée des beaux arts de Vienne a abouti à la création d'une table multimédia.

Cet outil interactif offre la possibilité d'explorer une usine de textile en touchant des zones évolutives. Des animations photographiques et sonores complètent la découverte.

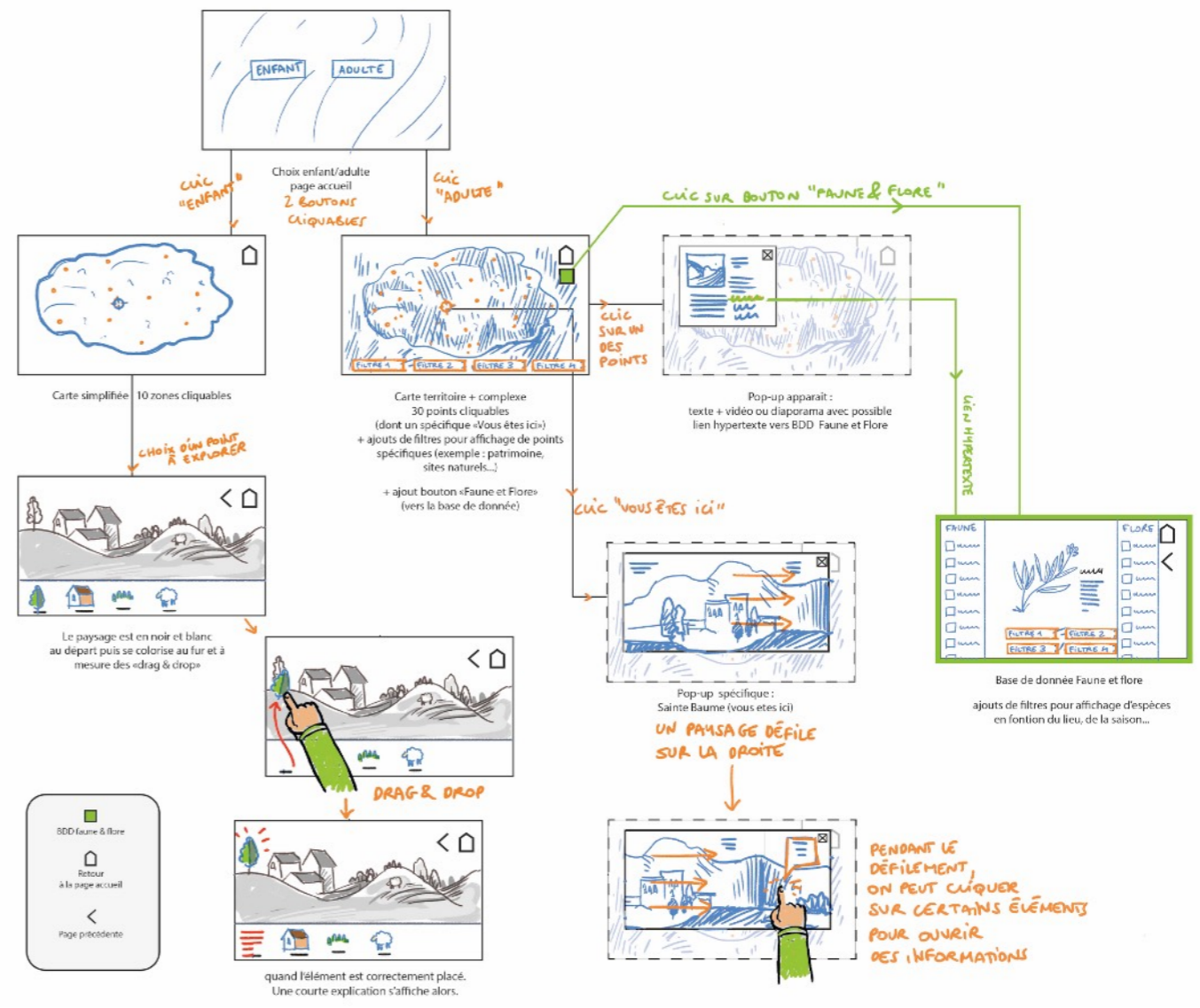
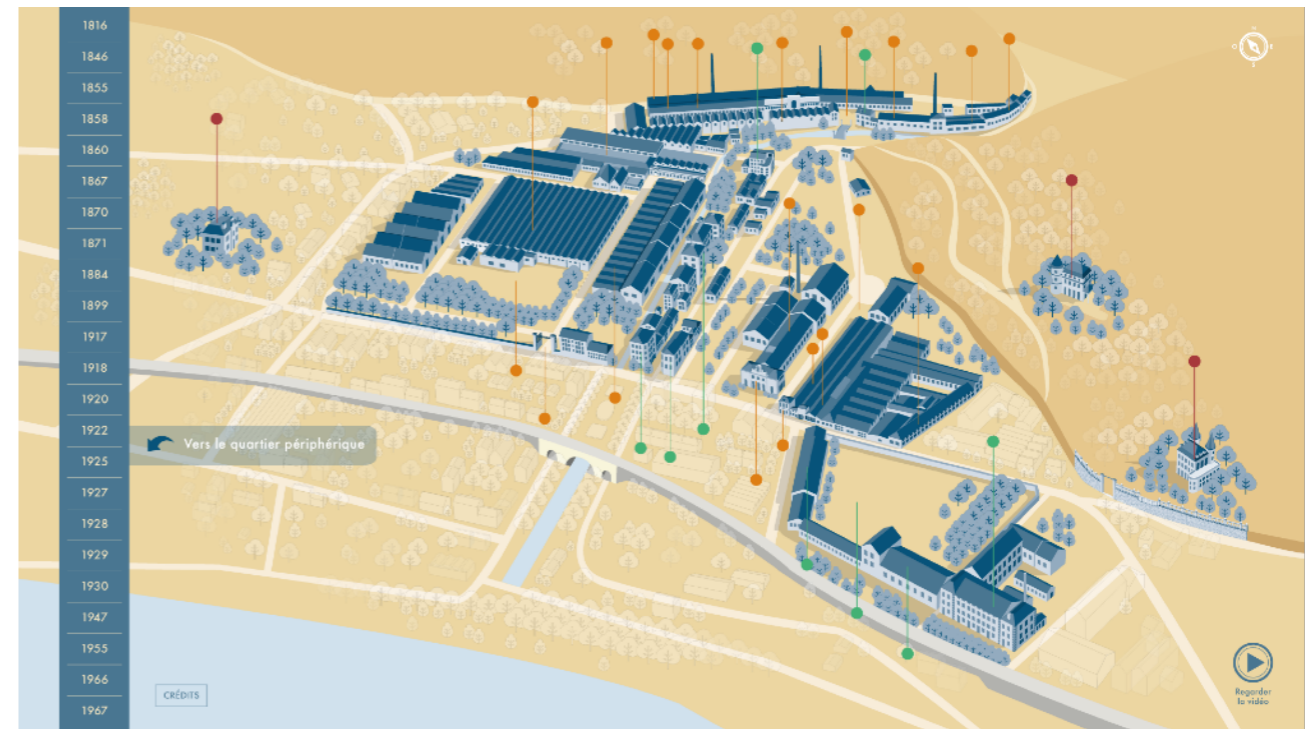
L'expansion urbanistique du bâtiment et ses réseaux commerciaux sont également illustrés.

Thèmes : industrialisation, organisation d'une ville, évolution historique

Graphisme & programmation : Bixie (@visuels)

Muséographie : Elsa Olu

Scénographie : Sophie Couelle



MUSÉE DU LOUVRE, Paris (75)

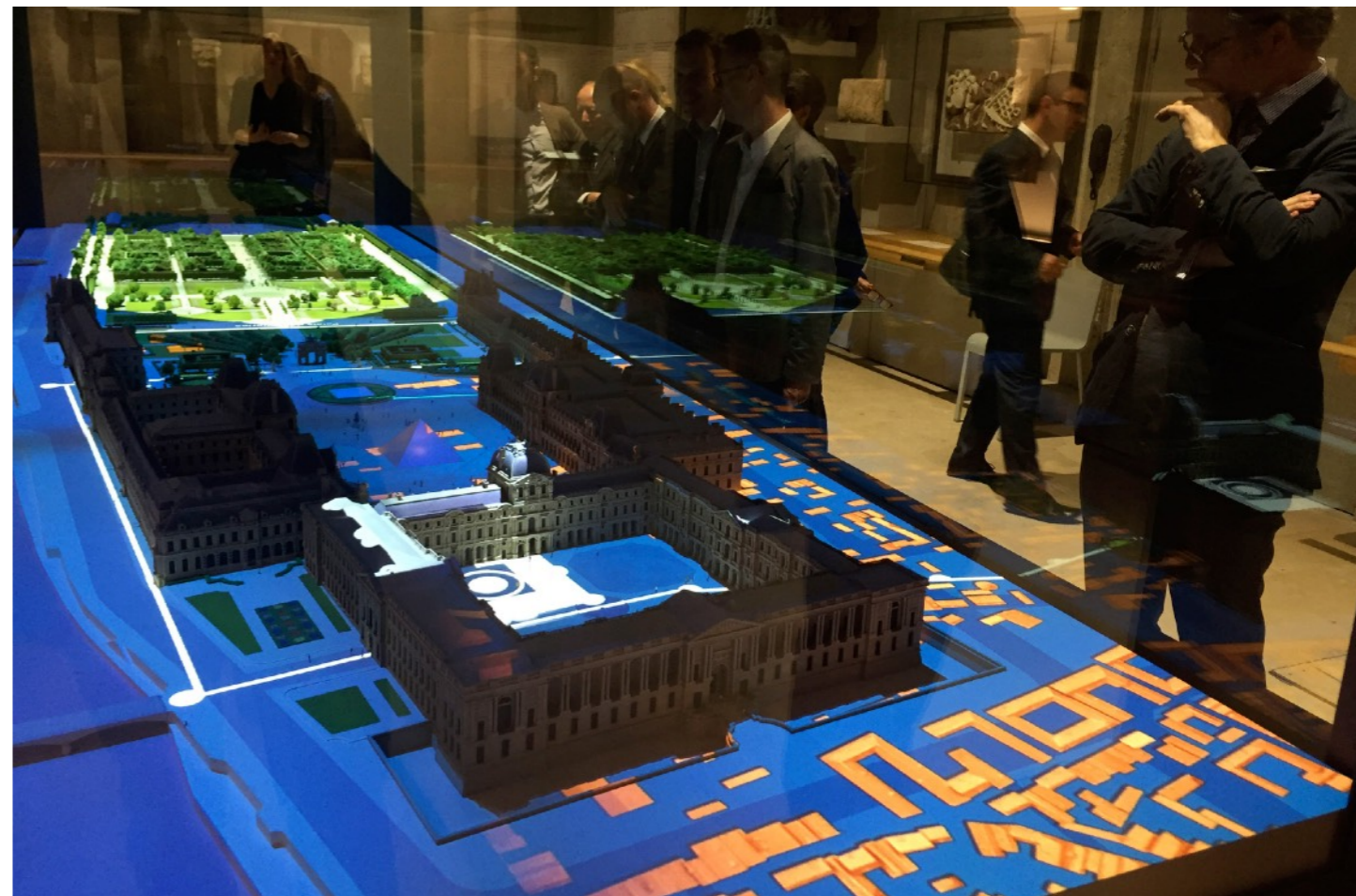
Année : 2016-2017

La conception comprend les animations des 10 consoles tactiles pilotant les projections de maquettes augmentées.

Elles conjuguent la diffusion de plusieurs vidéoprojecteurs en simultané pour couvrir jusqu'à 10m² de surface. Les écrans tactiles offrent des contenus supplémentaires à consulter (vidéos, informations textuelles, iconographies).

Une maquette est dédiée à l'architecture du palais et le jardin des tuileries, une deuxième maquette donne à voir l'intérieur des pièces iconiques, la troisième présente la répartition des collections.

Thèmes : architecture, paysage, beaux arts, histoire, archéologie, maquette augmentée



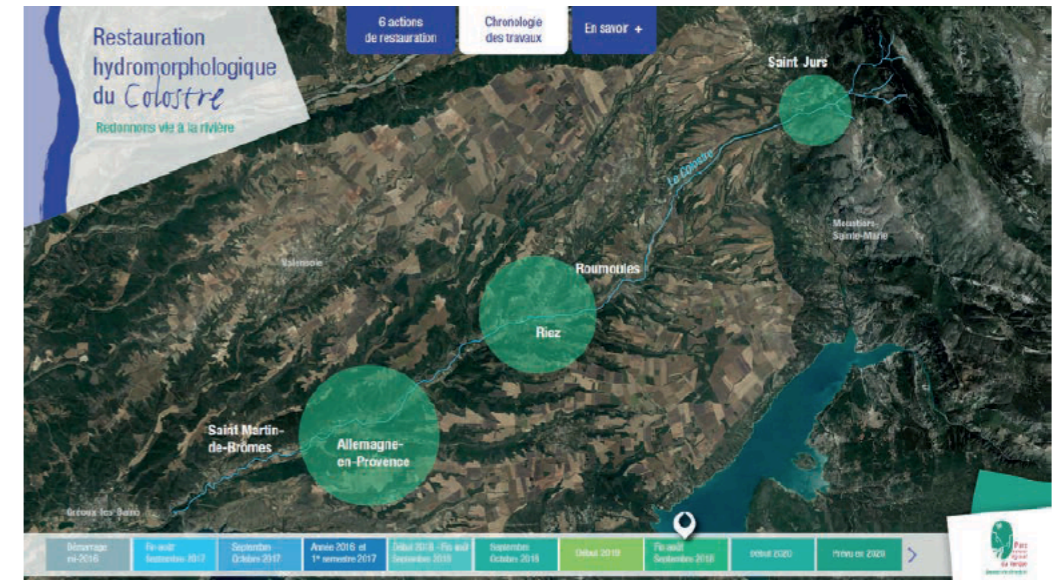
Modélisation 3D : Frédéric Locca
Conception projections : Patrick Ardis
Réalisation maquettes augmentées :
Anagram audiovisuel

PARC NATUREL REGIONAL DU VERDON (04)

Année : 2016

Cette mission concerne la conception d'une application mobile (IOS, Android) développée pour expliquer les travaux de restauration du paysage. Des médiateurs de terrain illustrent les travaux de modification de la rivière grâce à des reconstitutions 3D, animations vidéos et photographies 360.

Thèmes : restructuration paysagère, travaux modélisés en 3D, animation des biotopes présents en rivière, outils digitaux, stratégie numérique, vidéos 360°



MUSÉE DES AUGUSTINS, Toulouse (31)

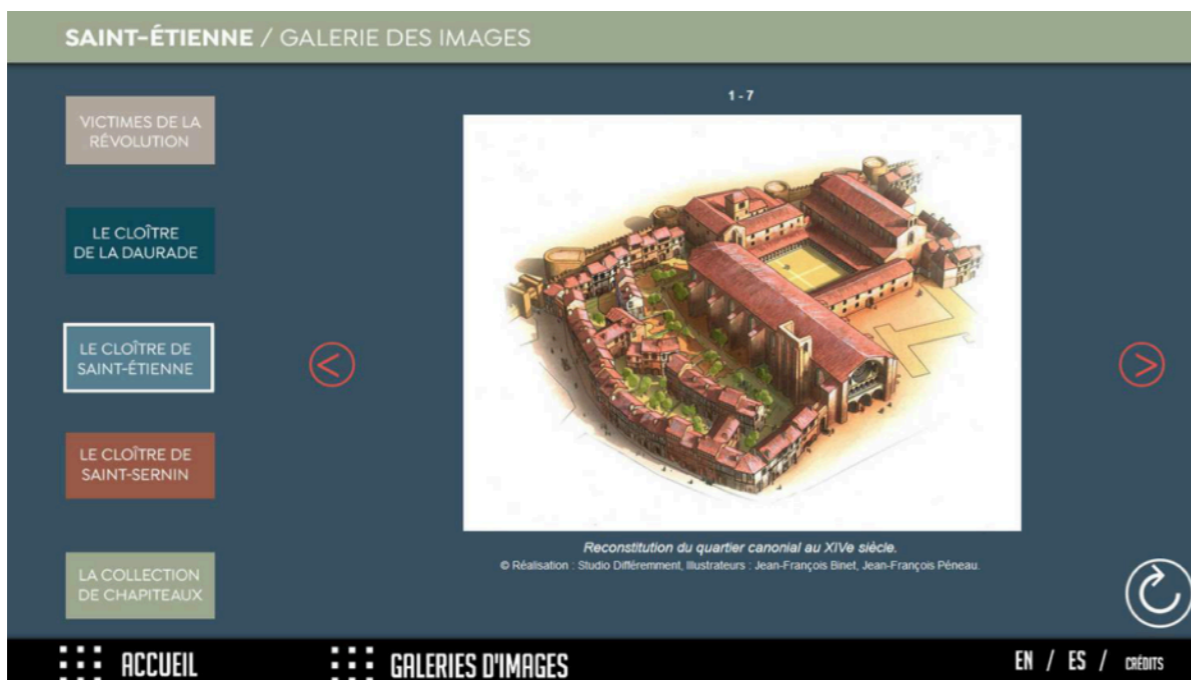
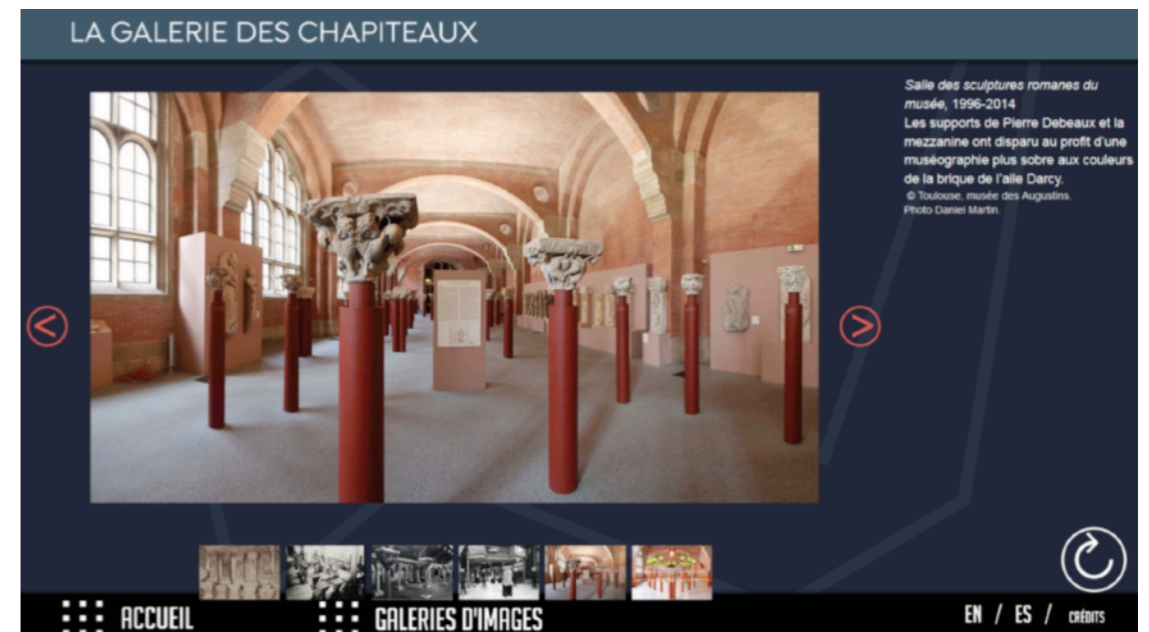
Année : 2016

Cette borne de consultation multimédia a été conçue pour l'exposition temporaire Fenêtre sur cours. Cet écran interactif était installé au centre de l'exposition pour parcourir l'ensemble des collections présentées et permettre d'approfondir ses connaissances. Un programme spécifique met en perspective l'histoire des lieux grâce à des galeries d'images interactives.

Thèmes : architecture médiévale, histoire de la ville, cloître, illustration d'architecture

Design graphique : Teddy Belier

Programmation : Magalie Fargeas



MUSÉE DU LOUVRE, Paris (75)

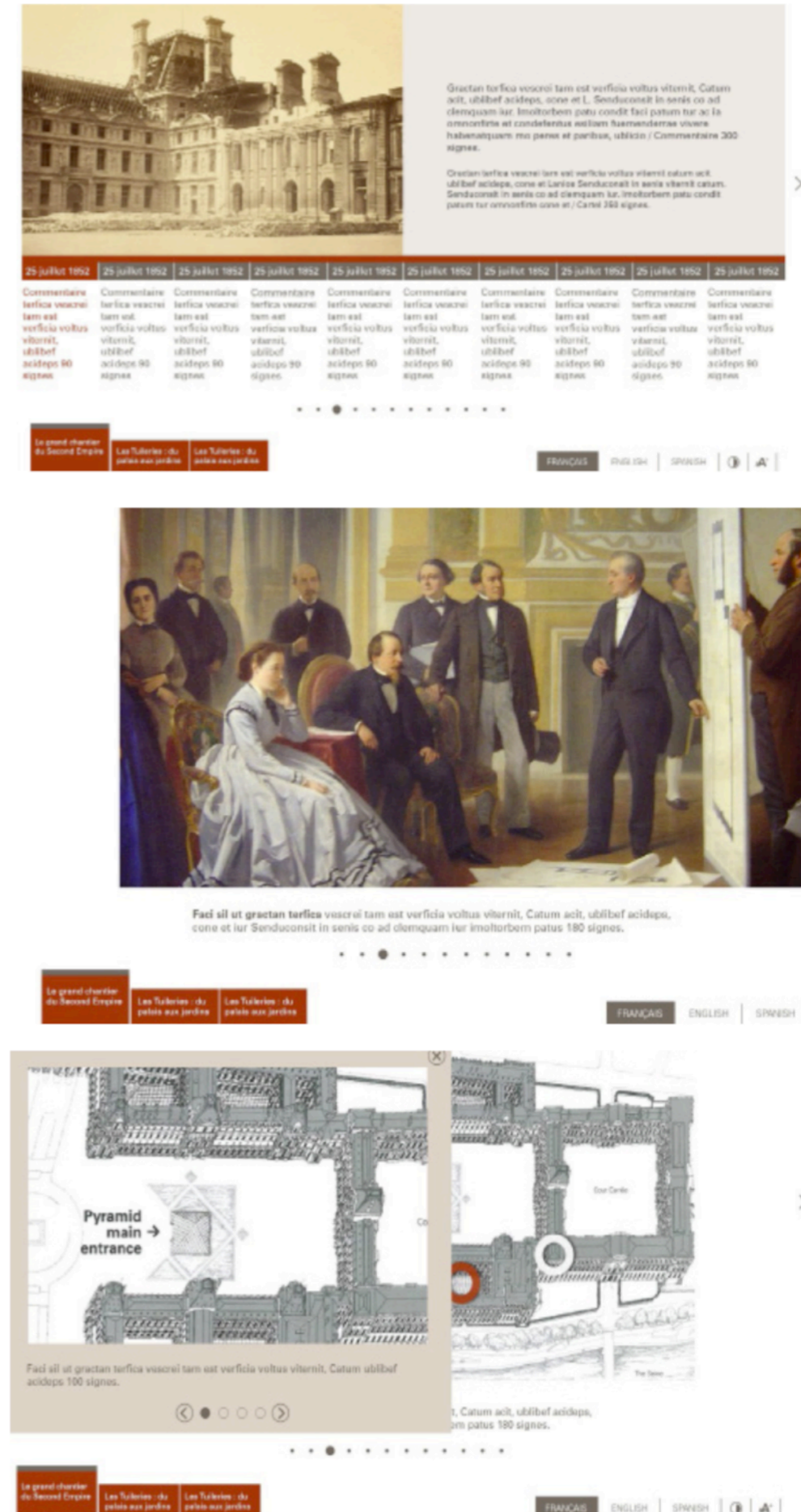
Année : 2016

La conception multimédia est destinée à la réalisation de cartels animés des nouveaux espaces du Pavillon de l'horloge. Ces écrans tactiles sont des invitations à découvrir les nouvelles œuvres exposées. La richesse du multimédia met à portée de tout les publics des commentaires audio, interviews, feuilletage de livre interactif.

Thèmes : architecture, évolutions des décors du palais, lien œuvres picturale/espace de présentation des oeuvres

Graphisme : Véronique Duchayne

Développement : Cheval de Troie



CIAP

Centre d'interprétation de l'architecture et du patrimoine

Savines-le-lac, lac de Serre-Ponçon (05)

Année : 2015

Conception de 2 jeux interactifs

Le premier jeu propose aux enfants de concevoir leur ville idéale grâce à des éléments à assembler.

Le deuxième est un plan interactif pour découvrir les richesses architecturales.

Thèmes : architecture, développement urbanistique en montagne, activités touristiques



Muséographie :

Elsa Olu

Scénographie :

Sophie Couelle

Réalisation :

Anagram

Audiovisuel

© Sophie Couelle



© Sophie Couelle

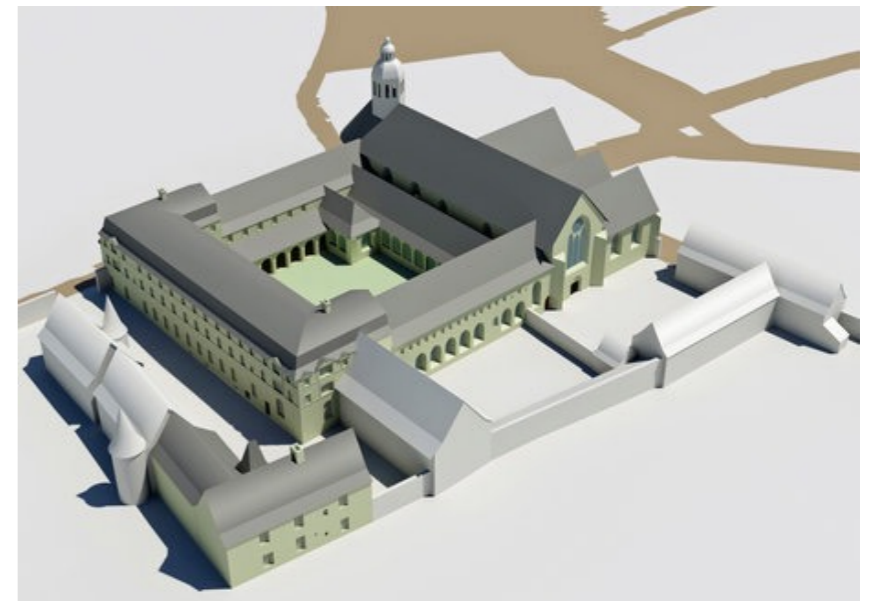
COUVENT DES JACOBINS, Toulouse (31)

ANNÉE : 2014

Conception des 3 bornes de visites 360° et des 4 cartels animés
Les bornes 360° permettent de visiter les 3 lieux emblématiques en ciblant des points d'intérêt. Les cartels animés offrent un choix de vidéos (les métiers de la restauration, les vitraux, les tissus).

Thèmes : couvent, métiers de la restauration (bois, textile, pierre, tableau), jeu des métiers, architecture, moyen-âge

Réalisation : Anagram audiovisuel
Muséographie : Aurélien Vigouroux

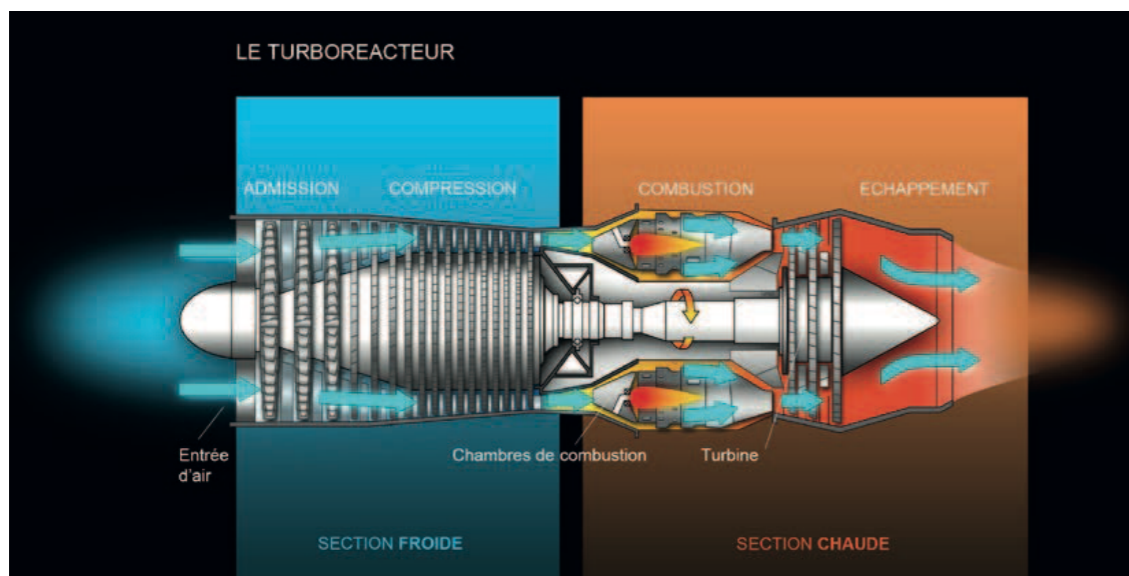


MUSÉE AEROSCOPIA, Blagnac (31)

Année : 2015-2016

Dans le cadre d'événements et présentation, le service de communication cherchait à mettre en place des équipements mobiles interactifs. Nous avons conçu un simulateur de vol et une table de réalité augmentée permettant d'assembler son avion pour le voir décoller.

Thèmes : aviation, pilotage, vie d'un aéroport, fonctionnement de l'avion, motorisation, histoire de l'aviation



Production : Anagram audiovisuel



Office du tourisme
du canal du midi (11)
Année : 2016

Conception de borne vidéo, théâtre optique et dispositif de tablette coulissante pour parcourir le territoire.
La borne des portraits diffuse les vidéos racontant les métiers spécifiques à la région. La table interactive est une découverte des pépites du territoire (histoire, géographie, géologie).



Office du tourisme,
Cauterets (64)
Année : 2014

Une maquette 3D représente le territoire, un écran tactile pilote la projection pour visiter les montagnes. Des bornes interactives actualisables par le personnel présentent les activités et le patrimoine.



Site Amphoralis (34)
Année : 2014

Suivi de la réalisation d'un dispositif de réalité augmentée. Cette application est installée sur un écran rotatif pour parcourir une restitution en temps réel d'états passés du site d'Amphoralis.



Musée Ambrussum (34)
Année : 2013

Développement d'une borne multimédias (plan, jeux, vidéos, etc).
Les jeux mêlent exploration géographique, connaissances en histoire de l'art, découverte du monde antique.

CONCEPTION & RÉDACTION

MISSIONS RÉALISÉES

Rédaction des contenus multimédias

Organisation de comités scientifiques

Récolte des ressources textuelles

Entretiens avec personnes ressources

Vulgarisation scientifique

Storytelling

Scénarios audiovisuels et multimedias

Texte de voix off

Recherches iconographiques

Textes de médiation

Écriture en FALC (Facile à lire et Comprendre)

RÉFÉRENCES

- Barrage EDF, Saint Flour (15)
- Espace de visite du Cairn de Petit-Mont (56)
- Espace d'accueil Dune du Pilat (33)
- Centrale hydroélectrique EDF, Orlu (09)
- Centre du patrimoine, Saint-Symphorien d'Ozon (69)
- Espace Musée, Vaujany (38)
- Ferme pédagogique, Belaskabieta (64)
- Conseil régional, Région Occitanie
- Centre culturel, Itxassou (64)
- Office du tourisme du Grand Tourmalet- Pic du midi (65)
- CNES (Centre national d'études spatiales), Toulouse (31)

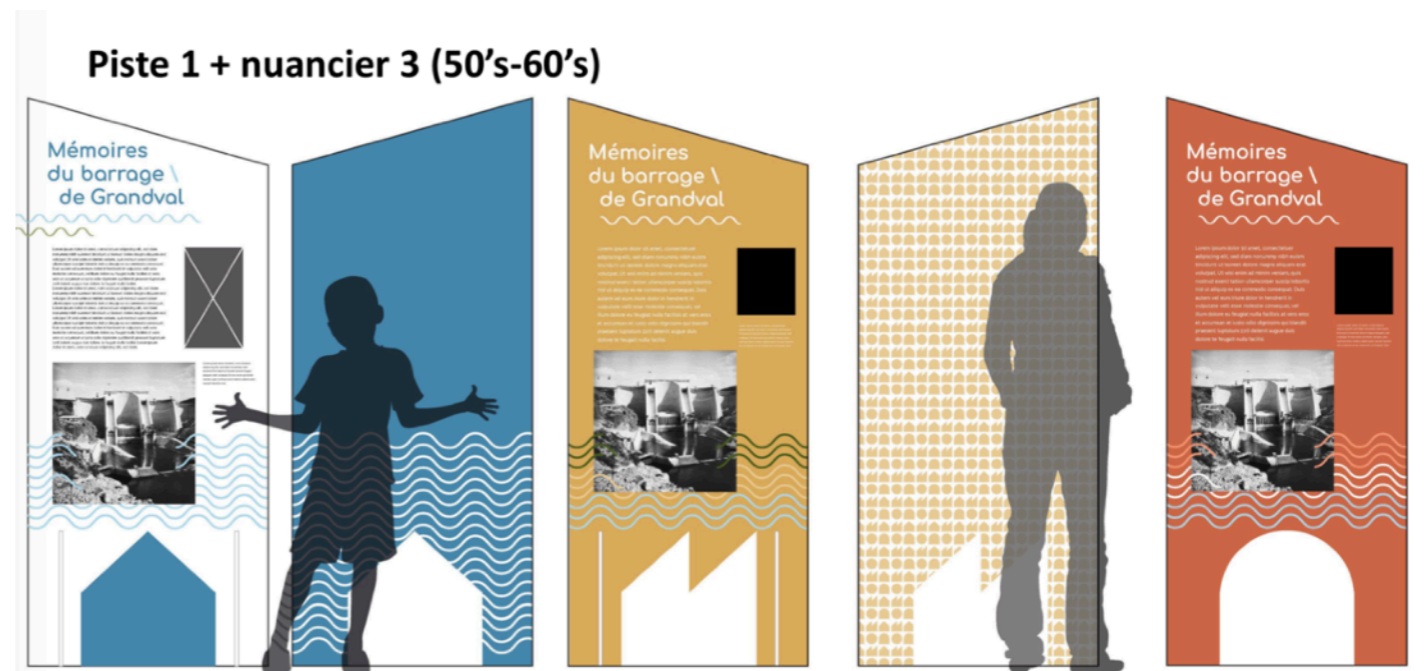


Ecriture des contenus de la découverte du barrage de Grandval, Mémoires des habitants

Communauté de Communes de Saint-Flour (15),
ANNÉE : 2023

PRESTATION : Analyse et tri des contenus existants • Echanges avec le comité scientifique • Scénarisation du film • Ecriture des textes thématiques accompagnant les iconographies • Suivi du montage audiovisuel • Choix du matériel et budgétisation

PRODUCTION : Un film reprenant des témoignages audio est accompagné de photos d'archives. Cette exposition sur les Mémoires des habitants et ouvriers est illustrées de panneaux itinérants.





Réalisation et implantation du parcours de visite (muséographie et scénographie) de l'espace d'accueil du Grand Site de la Dune du Pilat

Syndicat Mixte de la Grande Dune du Pilat (33),
ANNÉE : 2022-2023

PRESTATION : Scénarisation des productions audiovisuelles • Ecriture et guide des interviews • Ecriture du storyboard pour film d'animation

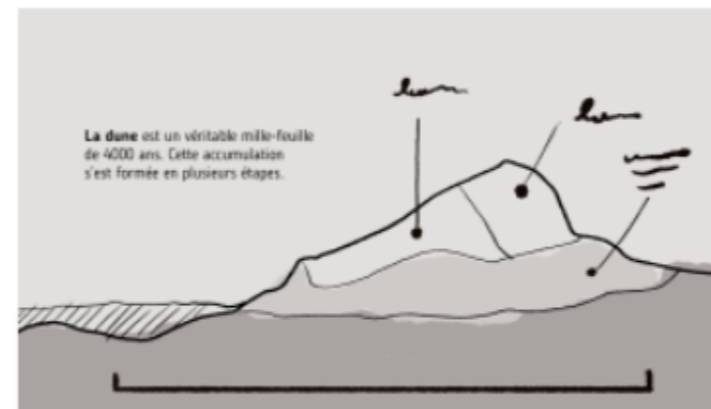
PRODUCTION : La production audiovisuelle comprend la réalisation de trois films :

« Le Grand Site de la Dune du Pilat aux 4 saisons », un film immersif révélant la beauté et diversité du paysage.

« Les Gardiens de la Dune », un film mettant en valeur les métiers de préservation et conservation de la Dune.

« L'histoire et la formation des paysages du Grand Site », un film d'animation pour comprendre la géologie et géographie des lieux.

Productions multimédias : Opixido
Scénographie : Bureau Baroque

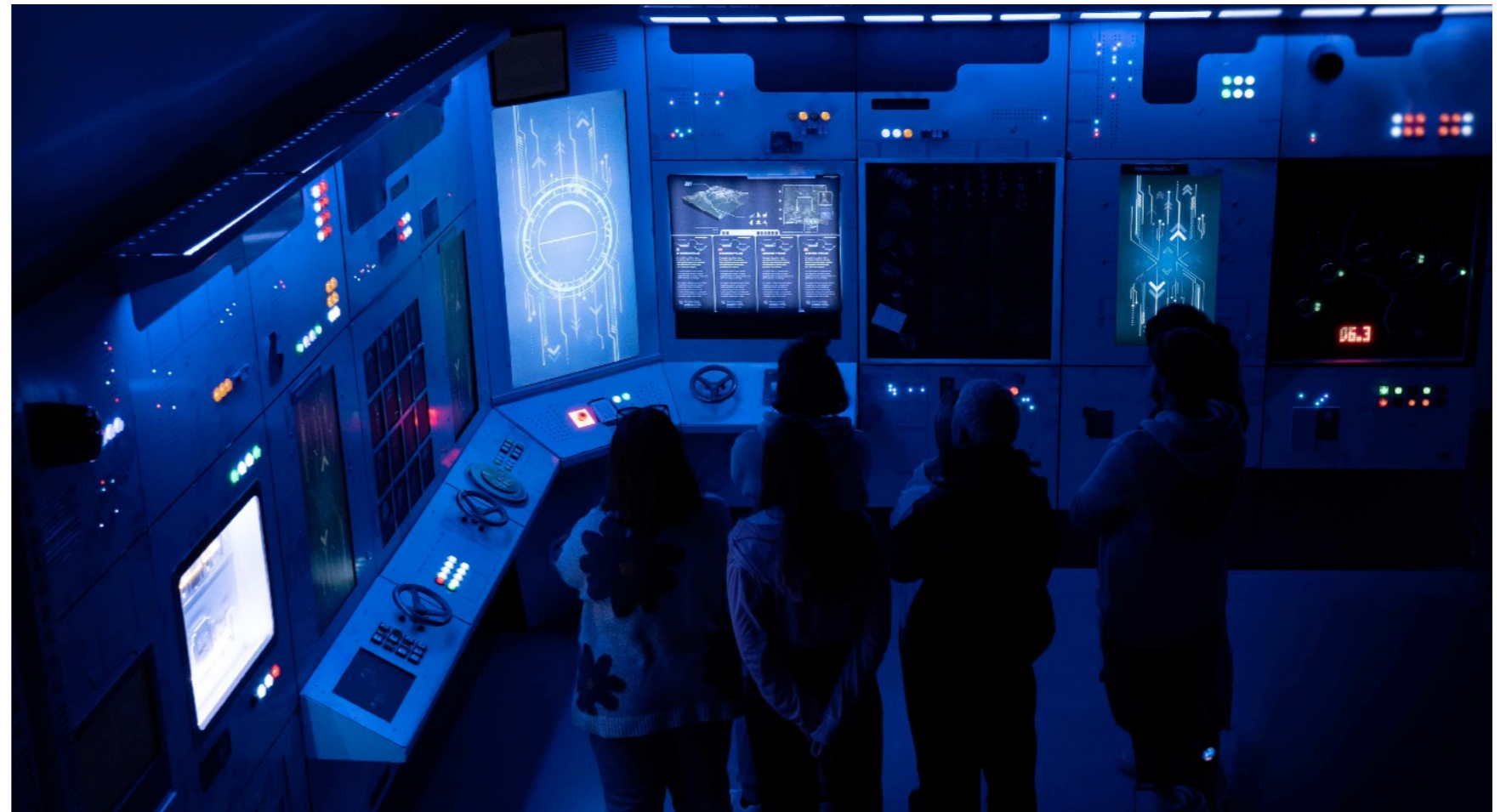
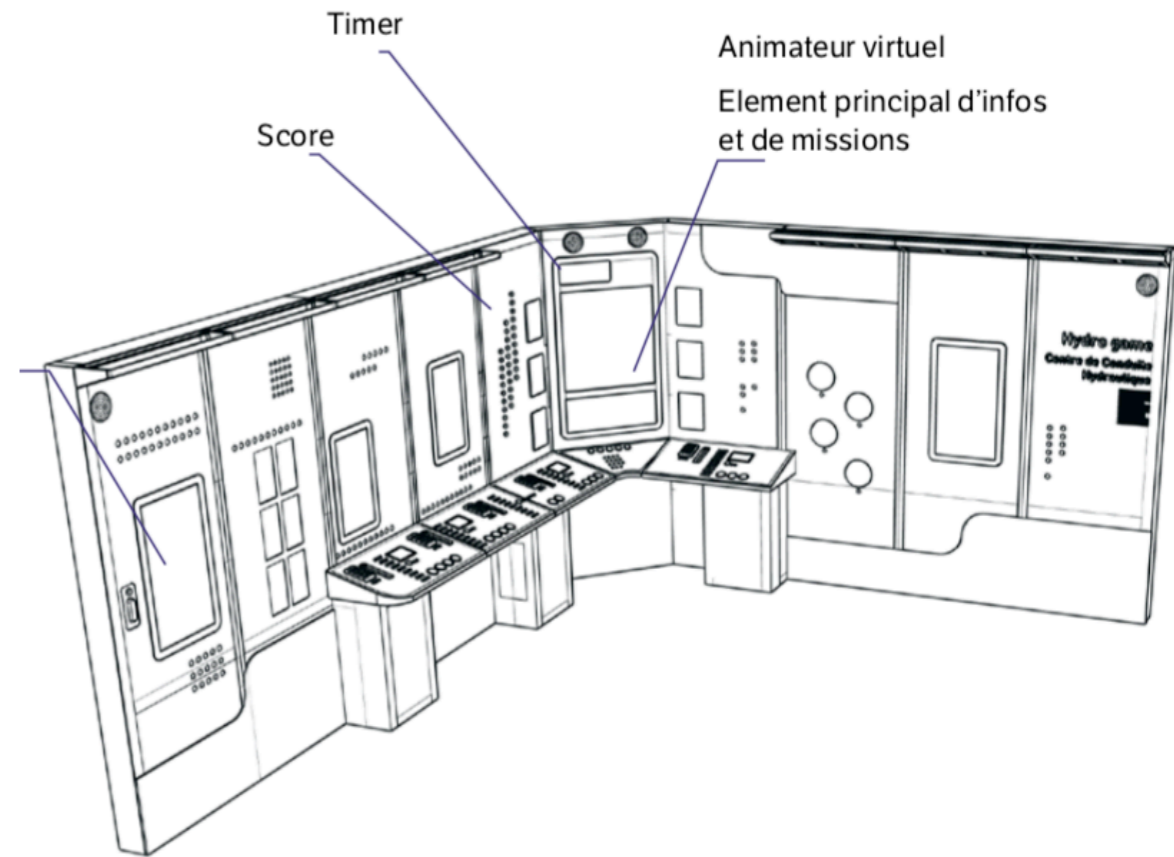


CENTRALE hydroélectrique,
Orlu (09)
ANNÉE : 2021

PRESTATION : Rédaction du scénario des contenus pour réaliser un jeu de course contre la montre en équipe • Accompagnement sur les choix de décors • Détermination des enjeux et déroulé du jeu

Thèmes : fonctionnement hydroélectrique, économie de l'énergie, fabrication de l'électricité, gestion des réseaux, coordination en équipe, jeu multi-joueurs

Réalisation : Bixie



CENTRE DU PATRIMOINE dans la Maison

Dupoizat,

Saint-Symphorien d'Ozon (69),

Année : 2019-2020

La mission concerne l'écriture du film qui retrace l'histoire du territoire et de cette ville.

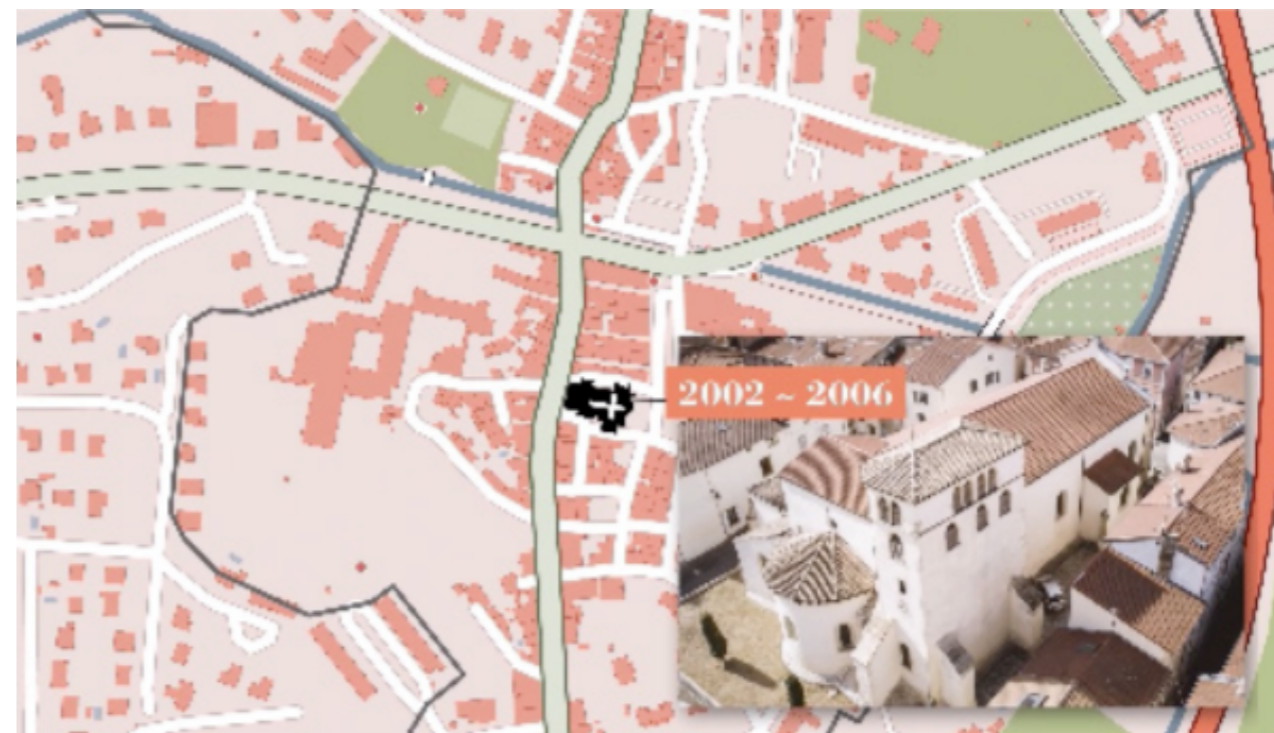
PRESTATION : Conception multimédia • Récolte des ressources textuelles • Entretiens avec personnes ressources • Storyboard de plan animé • Rédaction de l'intégralité des contenus multimédias (animations, voix off) • Suivi de réalisation

Thèmes : architecture, développement urbain, archéologie, images d'archives

Réalisation multimédias : Opixido

Muséographie : Elsa Olu

Scénographie : Sophie Couelle



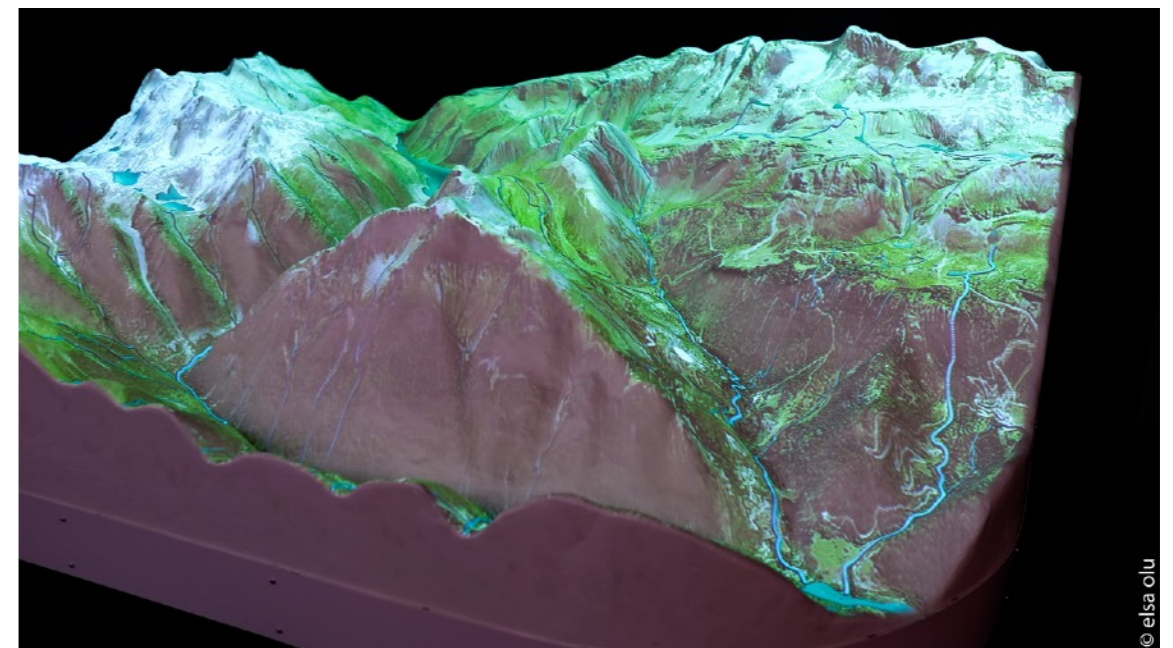
ESPACE MUSÉE, Vaujany (38)

Année : 2019-2020

L'espace Musée de Vaujany regroupe un cinéma numérique, une maquette interactive pour comprendre la formation des paysages géologiques, une ballade immersive en forêt interactive, des manipulations ludiques et outils numériques pour mesurer les défis écologiques et les enjeux du territoire. Des petites boîtes magiques font voyager dans le temps permettant de retracer l'évolution de la vie en montagne des derniers siècles à aujourd'hui !
Et enfin, un simulateur de vol professionnel.

PRESTATION : Conception multimédia • Storyboard des usages • Rédaction de l'intégralité des contenus multimédias (bornes interactives, scénarios et voix off des films, storyboards et textes des animations, voix off des histoires sonores, contenus de la maquette augmentée) • Suivi de réalisation

Réalisation multimédias : Bixie
Muséographie : Elsa Olu



FERME PÉDAGOGIQUE, Belaskabieta
(64)

Année: 2019

PRESTATION : Entretiens avec les acteurs locaux • Recherches politiques et éditoriales • Constitution d'un corpus documentaire • Rédaction des contenus print (panneaux, livrets de visite)

Thèmes : L'agriculture paysanne • Défis environnementaux • Politique française et européenne • Réflexion sur un territoire en transition • IGP et AOP • Raconter la vie d'une famille

Dispositif sur les races et variétés locales



Panneau verso sur la pomme



Plot à l'entrée de visite



Plot sur la brebis



Panneau sur la brebis

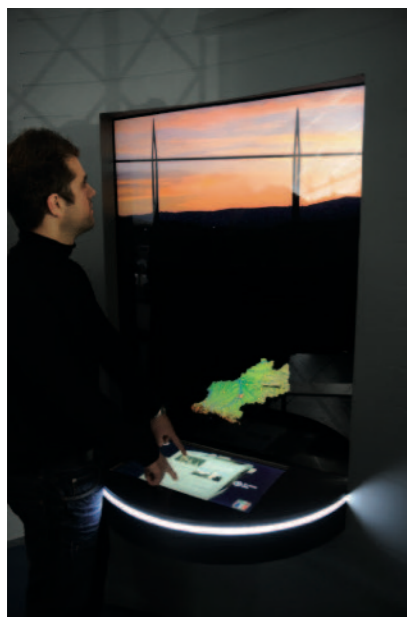


Panneau à l'entrée : la démarche



Plot sur le cognassier





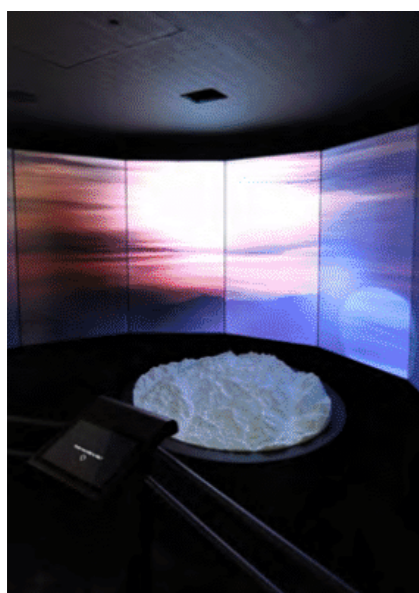
CONSEIL RÉGIONAL,

Région Occitanie

Année : 2016

Conception multimédia des écrans tactiles et co-écriture des textes présentant les différents Grands Sites de la région. Cette borne permet de découvrir la région grâce à une carte animée. Lorsqu'on touche une ville, on peut consulter: films, informations pratiques, carnets de voyage des visiteurs et des résumés pour présenter les sites labellisés.

PRESTATION : Conception du design interactif • Recherche des axes de présentation touristique • Co-rédaction et correction des textes



OFFICE DU TOURISME

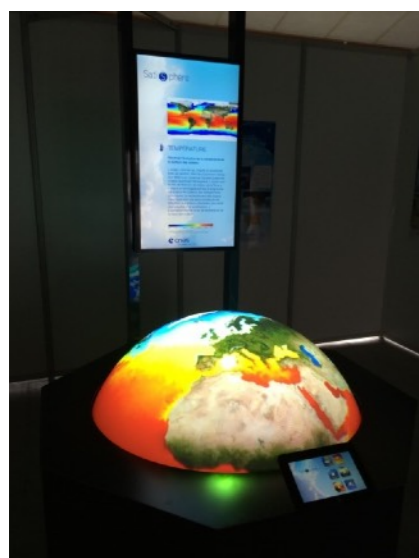
Grand Tourmalet et

Pic du midi

Année : 2017

Cet office du tourisme a demandé de reprendre l'intégralité de la scénographie et la définition des multimédias. Une maquette intégrée à un dispositif immersif accompagne des bornes interactives pour découvrir les pépites du territoire.

PRESTATION : Conception du design interactif • Recherche des axes de présentation touristique • Rédaction des bornes interactives



CNES

**Centre national d'études
spatial,**

Toulouse (31)

Année : 2015

Manipulation d'une sphère interactive pour présenter les recherches du CNES sur les corrélations entre les climats et les océans. Un écran tactile indique des thématiques à consulter qui se projettent sur la sphère. Des informations apparaissent sur l'écran d'affichage.

PRESTATION : Résumer les textes scientifiques • Correction pour vulgariser • Rédaction des textes de navigation dans le dispositif

-PARTENAIRES-





Tel 07.82.19.56.53
contact@magaliefargeas.fr